

ФЕДОР
КУКИН

КСЕНИЯ
ТАРГУЛЯН



HORROR MOVIE WORLD



Какой твой любимый ужасстик?

Horror Movie World

Настольная ролевая игра

Автор идеи

Федор Кукин

Иллюстрации и верстка

Ксения Таргулян

Игровое тестирование

**Ксения Таргулян, Сергей Машковский,
Алиса Шпилькина, Дамир Дарубаев,
Роман Власов, Слава Артемьева,
Алексей Мишин, Алексей Туржанов,
Глеб Котельников, Алексей Котельников,
Марк Котельников, Борис Курочкин,
Андрей Музыченко, Алексей Кучеренко,
Семен Бородуля, Андрей Карнаухов,
Максим Обловатный, Борис Сибекин.**

*Игра использует систему Powered by the Apocalypse,
созданную Винсентом Бейкером*



Содержание

Сценарий	4	Архетипы	35
Структура	6	<i>Невинный</i>	36
Начиная игру	7	<i>Ботан</i>	38
<i>Играем, чтобы узнать, что</i>		<i>Цыпочка</i>	40
<i>случится</i>	9	<i>Качок</i>	42
<i>Три кита Horror Movie World</i> ...	10	<i>Выживший</i>	44
Поджанры	11	<i>Экзорцист</i>	47
<i>Готический ужас</i>	12	<i>Шериф</i>	49
<i>Слэшер</i>	13	<i>Ребенок</i>	52
<i>Зомби-фильм</i>	14	<i>Одиночка</i>	54
<i>История о проклятии</i>	15	Режиссер	56
<i>Сплэттер</i>	16	Кредо режиссера	57
<i>Научно-фантастический</i>		<i>Принципы режиссера</i>	57
<i>ужас</i>	17	<i>Три уровня страшного</i>	58
<i>Природный ужас</i>	18	Общие ходы режиссера	59
<i>Кайдзю-фильм</i>	19	<i>Используя ходы</i>	60
Кастинг	20	Угрозы	62
Кредо игрока	21	<i>Монстры</i>	62
<i>Создаем персонажа</i>	21	<i>Люди</i>	64
Конфликты		<i>Места</i>	65
и их разрешение	22	Снимая фильм	66
<i>Здоровье и урон</i>	26	<i>Акты</i>	68
<i>Травмы</i>	26	<i>Снимая продолжение</i>	70
<i>Очки симпатии</i>	27	Отснятые материалы	72
<i>Пункты страха</i>	28	<i>Готовые угрозы</i>	73
<i>Смерть и безумие</i>	29	<i>Готовый фильм: «Кровавый</i>	
Основные ходы	31	<i>лес»</i>	76
<i>Удрать</i>	31	<i>Готовый фильм: «Улей»</i>	77
<i>Получить то, что хочешь</i>	32		
<i>Собраться с силами</i>	32		
<i>Наехать</i>	32		
<i>Разобраться в ситуации</i>	33		
<i>Соображать на ходу</i>	33		
<i>Словить удачу</i>	34		
<i>Прийти в себя</i>	34		

Какой твой любимый ужастик?

Может, ты ценишь реально страшные фильмы, которые смотришь из-за дивана. Может, тебе нравится, когда герой загнан в тесную туалетную комнату, внутрь уже лезут чудовища, а у него в револьвере остался всего один патрон.

Если так, то эта игра для тебя.

Какой твой любимый ужастик?

Может, тебе по душе забавное кинцо, где не ночевала логика. Где девушка в коротких шортиках убегает от маньяка на второй этаж, хотя ей надо бы выбежать из дома.

Если так, то эта игра для тебя.

Какой твой любимый ужастик?

А может, тебе подавай фильмы о правдоподобных и неоднозначных персонажах, об их переживаниях, отношениях и моральном выборе. Может, тебе интересно увидеть, как опасность и страх вытаскивают из людей все самое худшее... или лучшее.

Если так, то эта игра для тебя.

Какой твой любимый ужастик?

Horror Movie World — это настольная ролевая игра, которая позволит тебе создать собственный фильм ужасов. Когда ты с друзьями сядешь за стол или зайдешь в видеочат, у вас будет лишь общая идея фильма. Во время игры вы развернете эту идею и расскажете полноценную историю. Как будто вы снимаете фильм ужасов и одновременно смотрите его. А фильмы ужасов, надо сказать, бывают очень разными: страшными, странными, смешными и даже романтическими. Так и две истории, которые вы расскажете при помощи Horror Movie World, могут совсем не походить одна на другую.

Играть в Horror Movie World может группа от 3 до 6 человек. Игроки станут главными героями фильма ужасов: водителями из летнего лагеря, учеными на полярной станции, пассажирами в поезде дальнего следования. Во время игры вы говорите то, что говорят ваши персонажи. Описываете то, что ваши персонажи делают. Вот как это может выглядеть:

Ксения, Сергей и Алиса играют за компанию туристов, которые едут отдохнуть на пустынный пляж. Ксения играет за **Одри**, отличницу на последнем курсе колледжа. Алиса играет за **Карлу**, раскованную и красивую сестру Одри. Сергей играет за **Марка**, случайного попутчика, который заинтересовался Карлой. В этой сцене персонажи прибыли на пляж.

Алиса (изображая Карлу): «Вау, отпад! Одри, давай за мной!» (от себя) Карла бежит к воде и с разбегу плюхается прямо в волны прибоя.

Ксения (изображая Одри): «Осторожней! Тут же могут быть рифы... или медузы!» (от себя) Одри остаётся возле машины. Видно, что это место ей не очень нравится.

Один игрок возьмет на себя функцию **режиссера**. В других играх можно найти другие названия этой функции: «мастер», «ведущий», «хранитель», «рассказчик». Режиссер создает завязку фильма, описывает поведение второстепенных персонажей и управляет теми ужасами и опасностями, которые угрожают главным героям. Например, так:

Роман (режиссер): Одри, ты замечаешь в волнах какое-то движение. Огромная тень надвигается на твою сестру.

Ксения (за Одри): «Карла! Вылезай из воды! Сейчас же!»

Алиса: Вот черт! Карла может это услышать или заметить тень?

Роман: Хм. А как ты сама считаешь?

Алиса: Ну, Карла балдеет на волнах, и... Слушай, а что если я слушаю музыку? У Карлы плеер

в непромокаемом чехле, а в ушах наушники. Она ничего вокруг не замечает.

***Роман:** Хо-хо, интересно. Одри, смутная тень все ближе к твоей сестре. Волны вспучиваются позади Карлы, и ты различаешь мелькание скользкой серой плоти под водой. Что ты делаешь?*

Сыграть в Horror Movie World можно за 2-4 часа. Этого времени хватит, чтобы создать ваш фильм от вступительного титра до финального затемнения. В следующий раз вы можете начать совершенно новый фильм... или сделать продолжение. Жанр ужасов славится продолжениями, и при желании вы можете создать собственную хоррор-франшизу, в которую будете играть неделями или месяцами.



Структура

Эта книга состоит из пяти разделов.

- Раздел «Сценарий», который вы читаете прямо сейчас, описывает общие принципы Horror Movie World и особенности жанра ужасов.
- Раздел «Кастинг» содержит руководство по созданию персонажа и правила игры.
- Раздел «Архетипы» содержит перечень игровых архетипов, которые берутся за основу при создании персонажей.

Если вы первый раз играете в Horror Movie World, вам достаточно прочитать эти три раздела.

- Раздел «Режиссер» рассказывает о задачах и инструментах ведущего.

Если вы первый раз ведете игру по Horror Movie World, вам надо прочитать этот раздел в дополнение к трем предыдущим.

- Раздел «Отснятые материалы» содержит готовые угрозы, завязки и фильмы для игры.

Если вы играете, этот раздел вам вообще не понадобится. Если вы ведете игру, то можете взять из этого раздела несколько готовых идей.

Начиная игру

Чтобы начать игру, вам понадобятся:

- несколько (минимум 2) шестигранных кубиков
- буклет основных ходов
- буклеты архетипов
- буклет режиссера

Перед началом игры режиссер придумывает **завязку** сюжета. Это может быть буквально одна короткая фраза. Она должна ответить на три вопроса: **где**, **когда** и **с кем** происходят события фильма. Обычно завязка ещё не содержит ничего страшного и описывает только повседневную жизнь персонажей. Ведь персонажи хоррора обычно не знают с самого начала, в какую историю попали.

*Режиссер **Федор** хочет сделать игру для своих друзей. Он сообщает группе, что действие фильма происходит на исследовательской космической станции (где) в далёком будущем (когда). Федор ставит игрокам условие, что их персонажи работают на станции и пробыли там уже несколько лет (с кем). Других ограничений Федор не ставит, предпочитая узнать у игроков, кем они хотели бы играть.*

Затем вся группа вместе выбирает **поджанр** игры (см. раздел «Поджанры»). Так вы определите общий тон фильма и поймете, какие примерно ужасы могут угрожать

героям. В сумме завязка и поджанр дают краткое описание вашей истории. Как будто вы прочитали анонс фильма в Интернете или на упаковке с DVD-диском.

*Группа Федора согласна, что для космической станции лучше всего подойдет **научно-фантастический ужас**. Федор спрашивает игроков, не хотят ли они сделать историю о нападении на станцию загадочных пришельцев. Игрокам эта идея нравится, и Федор несколько минут размышляет над тем, какими могут быть эти пришельцы.*

Когда группа определилась с основами фильма, каждый игрок выбирает себе **архетип**. Это знакомый, узнаваемый образ, который появлялся во многих фильмах ужасов. У каждого архетипа есть особые преимущества и недостатки, которые поощряют определенный стиль игры.

Эта книга предлагает на выбор 9 классических архетипов. Подробности можно узнать в разделе «Архетипы». Здесь дан их краткий перечень и примеры тех персонажей, с которых срисован каждый архетип.

- **Невинный**. Смелый, ответственный, застенчивый и скромный. Ему никто никогда не верит, но он находит в себе силы противостоять злу. Например, Лори Строуд из «Хэллоуина», Нэнси Томпсон из «Кошмара

на улице Вязов», Барбара из «Ночи живых мертвецов».

- **Цыпочка.** Обаятельный, сексуальный, дерзкий и самоуверенный персонаж. Часто попадает в беду из-за собственной беспечности. Например, Люси из «Дракулы», Татум Райли из «Крика», Ванита Брок из «Техасской резни бензопилой 2».
- **Ботан.** Умный, эрудированный, неловкий и хлипкий. Хорошо разгадывает тайны и секреты. Например, Рэнди Микс из «Крика», Кейси Коннор из «Факультета», биолог Хупер из «Челюстей».
- **Качок.** Сильный, выносливый, наглый и туповатый. Может постоять за себя, но самонадеян и неосторожен, за что и попадает в беду. Например, космические морпехи из «Чужих», Эш Уильямс из «Зловещих мертвецов», Скотти Брэдок из «Джиперс Криперс 2».
- **Выживший.** Тот, кто сражался со злом прежде и уцелел. Храбрый, собранный, мрачный и нелюдимый. Может быть опасен даже для других персонажей. Например, Эллен Рипли в сиквелах «Чужого», Сидни Прескотт в сиквелах «Крика», охотник Квинт из «Челюстей».
- **Одиночка.** Представитель меньшинства или изгой. Непредсказуем и полон сюрпри-

зов. Может погибнуть первым, а может спасти всех. Например, негр Бен из «Ночи живых мертвецов», лесбиянка Стокли из «Факультета».

- **Экзорцист.** Тот, кто владеет тайными знаниями, магией или истинной верой. Много знает о силах зла, но часто погибает в неравной схватке. Например, отец Каррас из «Экзорциста», Эд и Лоррейн Уоррены из «Заклятия», Элис Рейнер из «Астрала».
- **Ребенок.** Малолетний персонаж. Нуждается в защите, но очень проницателен и видит то, чего не видят взрослые. Например, Дэнни Торренс из «Сияния», Кэрол Энн из «Полтергейста», Эйдан Келлер из «Звонка».
- **Шериф.** Служитель закона. Хорошо защищает других, но плохо понимает, что происходит. Например, Дьюи Райли из «Крика», лейтенант Томпсон из «Кошмара на улице Вязов», шериф Броуди из «Челюстей».

Хотя некоторые архетипы носят названия мужского или женского рода, это не должно вас ограничивать. Ваш Качок может быть сильной спортивной девушкой, ваша Цыпочка может быть красивым успешным бизнесменом. Ни один архетип не привязан жестко к какому-либо полу.

Каждый архетип может взять только один игрок. Все персонажи фильма могут быть полицейскими, но только один будет Шерифом. Дело в том, что архетип не только обозначает функцию, профессию или качество. Ваш Шериф не просто шериф по роду занятий. Он архетипический защитник порядка, в каком бы сеттинге ни появился, и в фильме он такой может быть только один.

Выбрав архетип, игрок забирает себе буклет этого архетипа. В каждом буклете подробно описано, какие способности могут быть у этого архетипа, каковы его сильные и слабые стороны.

Пока игроки заполняют буклеты архетипов, режиссер выбирает из собственного буклета те угрозы, которые можно задействовать в фильме. Все угрозы в игре делятся на три вида:

- **монстры.** Основной источник зла и ужаса в фильме: маньяки-потрошители, пришельцы-людоеды, демоны, привидения.
- **люди.** Те, кто мешают главным героям: странные деревенщины, глупые родители, алчные корпорации.
- **места.** Декорации фильма: неудобные дороги, заброшенные здания, древние кладбища.

Внутри каждого вида есть конкретные угрозы, подходящие для разных ситуаций и разных поджанров ужаса. С ними можно ознакомиться в разделе «Режиссер».

Наконец, игроки должны выбрать **отношения** для своих персонажей. Каждый персонаж существует не в вакууме, у него есть биография и связи с другими людьми. Список возможных отношений есть в буклете каждого архетипа. Игрок выбирает отношения таким образом, чтобы у его персонажа появилось по одной связке с персонажами всех остальных игроков.

Отношения выбраны? Отлично. Садитесь поудобнее и передайте попкорн. Пора начинать.

Играем, чтобы узнать, что случится

Когда вы смотрите фильм ужасов, вы о многом догадываетесь (зачем еще нужны клише?) Вы думаете, что девственница выживет. Вы надеетесь, что наглый качок получит свое. Вы уверены, что переезд в новый дом — это всегда плохо, ведь там всегда обитают призраки.

Но вы не знаете наверняка, каким получится фильм.

В этом смысл Horror Movie World: вы создаете фильм, но не знаете заранее его сюжет. После того как режиссер дает завязку и первую

сцену, а игроки описывают первые действия своих персонажей — фильм начинает жить собственной жизнью. Режиссер и игроки ведут между собою диалог. Игроки описывают, что их персонажи делают, говорят и думают. Режиссер рассказывает, как реагирует на персонажей окружающий мир, и какие опасности им грозят. Каждый раз, когда сюжет развивается в новом направлении, режиссер спрашивает: «Что вы делаете?» Персонажи реагируют на новые события, и сюжет разматывается все дальше, из сцены в сцену.

Знает ли режиссер, чем закончится фильм? Нет. Режиссер знает только, с чего фильм начнется, и с какими угрозами могут столкнуться персонажи. Но что именно произойдет в фильме и чем все закончится — это вам придется выяснить всем вместе. Играйте, чтобы узнать, что случится дальше.

Конечно, вам не нужно решать все самим. Архетипы и правила направляют вашу историю. Иногда нужно бросать кубики, и в истории появляется элемент случайности. Правила структурируют ваш фильм и в то же время делают его менее предсказуемым. Следуйте правилам, и ваш фильм будет гораздо интереснее, чем если бы вы знали все заранее.

Три кита Horror Movie World

Какую именно историю вам рассказывать при помощи Horror Movie World, решать только вам самим. В этой игре у вас могут получиться «Челюсти», а может «Акулье торнадо». И «Торнадо» не всегда хуже: трешовые и низкопробные ужастики могут доставить немало удовольствия, если правильно к ним отнестись.

Так что играйте в такой фильм ужасов, который вы сами хотели бы посмотреть. Сделайте его современным или старомодным. Дешевым или навороченным. Продуманным или глупым. Главное, чтобы все за столом получали удовольствие. Но какой бы ужастик вы ни делали, вам стоит включить в него эти три компонента.

• *Страх*

В хорошем фильме ужасов должно быть что-то страшное. Horror Movie World позволяет рассказать о невидимом и неведомом, о смерти и боли, о панике и безумии. Чтобы вам было интересно, с вашими персонажами должно происходить что-то жуткое и будоражащее нервы.

• *Юмор*

Ужасы могут быть довольно-таки смешными. Они полны логических дыр, неразумного поведения и дурацких поступков. Мы смеемся над ними, крича экранным героям «Не



лезь туда!» и «Беги оттуда!» Horror Movie World помогает вам использовать и обыграть эту наивную логику хоррора. Ваш персонаж пошел в темный подвал проверять странный шум? Отлично! Вы все сделали как надо, и правила наградят вас за это.

• *Драма*

Нам безразличны персонажи, о которых мы ничего не знаем. Самые интересные фильмы ужасов получаются тогда, когда помимо чудищ и кошмаров в фильме есть нормальные человеческие отношения. Любовь, вражда, дружба, семейные склоки. В Horror Movie World вы можете рассказать историю об интересных людях, их отношениях, их проблемах и потерях.

Поджанры

Жанр ужасов очень разнообразен. Он делится на множество поджанров, у каждого из которых есть свои правила, законы и штампы. Здесь описаны восемь поджанров, которые лучше всего подходят для игры в Horror Movie World.

Для каждого поджанра я составил список характерных клише, которые переходят из фильма в фильм. Вы можете использовать эти клише в своих играх — или отбросить штампы и сделать все по-другому. Также я составил для каждого поджанра списки знаковых фильмов, которые отлично выражают суть разных типов ужаса.

Готический ужас

По мрачным замкам Средневековья и вычурным викторианским гостиницам рыщут древние монстры: вампиры, оборотни, дьяволы и колдуны. Среди тумана скрываются мрачные руины, таинственные леса и глухие деревушки. Прошлое проникает в настоящее, чтобы потрясти привычный мир ужасами темных веков.

Штампы готического ужаса

- Прошлое всегда опасно: гробницы прокляты, в древних замках водится нечисть, а твои предки виновны в ужасных преступлениях.
- Если твои предки в чем-то виновны, расплачиваться за это будешь ты.
- Монстр пришел из давно минувших веков, он бессмертен или не-мертв.
- Если монстра некогда убили или заточили, он восстанет именно сейчас и захочет отомстить.
- Монстры обожают «осквернять» невинных девушек (похищать их жизни или делать подобными себе).
- Если невинную девушку любит симпатичный молодой человек, монстр становится соблазнителем-разлучником.
- Мудрые чопорные интеллигенты чисто из интереса читают все о вампирах, мумиях и черной магии.
- Запуганные и недоверчивые горожане целыми днями сидят в трактире/ баре/ ночном клубе.
- Когда горожане не сидят в трактире/ баре/ ночном клубе, они пытаются истребить зло вилами, факелами и ружьями. Это всегда заканчивается плохо для горожан.
- В кульминации герои должны нагнать монстра или проникнуть в его логово, прежде чем он «осквернит» невинную девушку или завершит страшный ритуал.

Знаковые фильмы:

«Дракула» (*Dracula*, 1931/ 1959/ 1992). «Невеста Франкенштейна» (*The Bride of Frankenstein*, 1932). «Мумия» (*The Mummy*, 1932). «Маска сатаны» (*La maschera del demonio*, 1960). «Ночь страха» (*Fright Night*, 1985). «Серебряная пуля» (*Silver Bullet*, 1985). «Сонная Лощина» (*Sleepy Hollow*. 1999).

Слэшер

Загадочный психопат преследует персонажей и убивает их одного за другим. Мораль слэшера сурова: самая страшная участь ожидает тех, кто перебрал пива, занялся добрым сексом или солгал по мелочи. Персонажи могут разругать надвое, сварить живьем, обезглавить, повесить на мясной крюк. Убийства остроумны и невероятно жестоки, и труп громоздится на труп.

Штампы слэшера

- Персонажи, по своей воле или по случайности, оказываются в уединенном месте.
- Если персонажи — подростки или молодые взрослые, то им очень надо напиться, накуриться и потрахаться.
- Лицо убийцы скрыто: он носит маску, прячется в тени или снят с нужного ракурса.
- Убийца может мстить персонажам за ошибку, провинность или жестокую шутку.
- Убийца способен пережить столкновение с грузовиком, выстрел в глаз, падение в огонь и десять ударов ножом. Если он обычный человек.
- Если убийца не обычный человек, он также может пережить

четвертование, взрыв, попадание в Ад и выброс в открытый космос.

- Даже если в убийце два метра росту, он может перемещаться абсолютно бесшумно, прятать трупы за секунды и исчезать из закрытых комнат.
- Похотливые, стервозные и неразумные персонажи погибают ужасной смертью.
- Скромная, разумная и невинная девушка доживает до конца.
- В кульминации скромная и разумная девушка вступает в последний отчаянный поединок с убийцей.

Знаковые фильмы:

«Черное Рождество» (*Black Christmas*, 1974). «Техасская резня бензопилой» (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974). «Хэллоуин» (*Halloween*, 1978). «Пятница, 13-е» (*Friday the 13th*, 1980). «Кошмар на улице Вязов» (*A Nightmare on Elm Street*, 1984). «Крик» (*Scream*, 1996). «Тебе конец!» (*You're Next!*, 2011).

Зомби-фильм

Мертвецы восстали из могил и убивают живых. Их невероятно много, с ними нельзя договориться, и они хотят только твоей плоти. Общество рушится, люди впадают в панику, и горстка выживших вынуждена обороняться, убегать и прятаться от кровавадной бездушной орды.

Штампы зомби-фильма

- Все что угодно создает зомби. Космическая радиация, токсичные отходы, редкие вирусы — все это непременно либо поднимает покойников из могил, либо заражает бешенством нормальных людей.
- Появление зомби разрушает общество. Настает конец привычного мира.
- Героям надо прорваться к убежищу сквозь полчища зомби.
- Когда герои в убежище, его надо оборонять от полчищ зомби. Причем как бы убежище не обороняли, зомби рано или поздно пробьются внутрь.
- Чтобы выжить, героям приходится искать запасы и снаряжение. То и другое есть только в темных заброшенных помещениях, где прячутся зомби.
- Среди выживших находятся те, кто готов убить или предать товарищей ради собственного

выживания (ведь выжить в одиночку среди орды мертвецов проще).

- Хаос и безнаказанность превращает людей в еще больших чудовищ, чем зомби.
- Если в мире еще остались правительства, военные или гражданские службы, они либо отказываются спасать выживших, либо пытаются убить их заодно с зомби.
- Если зомби заразные, кто-то из выживших точно будет заражен. Скрывать заражение он будет до последнего, так что разбираться с этой проблемой придется в спешке и панике.
- Твои родные и близкие всегда превращаются в зомби в самый худший момент.

Знаковые фильмы:

«Ночь живых мертвецов» (Night of the Living Dead, 1968). «Рассвет мертвецов» (Dawn of the Dead, 1978). «Зловещие мертвецы» (The Evil Dead, 1981). «Возвращение живых мертвецов» (Return of the Living Dead, 1985). «28 дней спустя» (28 Days Later, 2004). «Мгла» (The Mist, 2007). «Мертвый снег» (Dead Snow, 2009). «Поезд в Пусан» (Пусанхэн, 2016).

История о проклятии

Герои вступают в контакт с чем-то проклятым и нечистым. Это навлекает на них гнев привидений, демонов или духов. Проклято может быть что угодно: дом, лес, видеокассета, музыкальная шкатулка, настольная ролевая игра. А остановить злые силы могут лишь таинственные правила, табу и ритуалы. В этих правилах герои и должны разобраться, пока зло не погубило их всех.

Штампы фильма о проклятии

- Семья переезжает в новый дом, чтобы наладить жизнь. Естественно, в этом доме никто ничего не наладит.
- Самые лучшие дома всегда стоят на заброшенных кладбищах или рядом с местом жуткого убийства.
- Если персонажу в руки попадает странный предмет, персонаж тут же его включит, откроет или поставит рядом с кроватью.
- Когда животные ведут себя странно, все почему-то думают, что дело в животных.
- Если среди персонажей есть дети, им зло угрожает в первую очередь.
- Телефоны, компьютеры, души, лампочки, а также бытовая техника и детские игрушки либо

реагируют на приближение зла, либо становятся его орудиями.

- Герои ищут ритуал или предмет, который может остановить проклятие.
- Если героям помогает экзорцист, священник или медиум, его наверняка ждет смерть.
- У католической церкви есть обряд или реликвия для борьбы с любым чудовищем, какие только есть на свете.
- У кого-то из героев может внезапно появиться мистическая связь с силами зла, обычно без всякого объяснения или причины.

Знаковые фильмы:

«Экзорцист» (The Exorcist, 1973).
«Полтергейст» (Poltergeist, 1982).
«Ведьма из Блэр: курсовая с того света» (Blair Witch Project, 1999).
«Звонок» (The Ring, 2002). *«Проклятие» (The Grudge, 2004).* *«Астрал» (Insidious, 2010).* *«Заклятие» (The Conjuring, 2013).* *«Окулус» (Oculus, 2013).*

Сплэттер

Изошренные орудия пыток. Безумные игры, в которые вовлекают героев загадочные садисты. Леденящие кровь сцены расчленений, мучений и истязаний. Запутанные сюжеты со множеством загадок и поворотов. Если слэшер делает акцент на убийствах, то сплэттер рассказывает о чудовищных издевательствах над телом, с обилием красочных кровавых подробностей.

Штампы сплэттера

- Если в фильме есть садист-мучитель, то он либо гениален, либо очень богат и влиятелен.
- Количество садистов в фильме обратно пропорционально их интеллекту: если это семья, клан или племя, то все садисты — недалекие деревенщины.
- Мучения могут быть вызваны не чьей-то злой волей, а стечением обстоятельств (например, необычной болезнью).
- Персонажи попадают в головоломные лабиринты с ловушками или хитроумными пыточными устройствами.
- Садисты притворяются порядочными людьми и даже представителями закона.
- Персонажи попали в беду за какие-то проступки, большие или малые. Почему эта участь

достигла именно их, может выясниться не сразу.

- Персонажи должны сбежать из логова садиста или же разгадать его замыслы. Зачастую одно невозможно без другого.
- Персонажам приходится калечить самих себя, чтобы спастись.
- Пока жертвы садиста ищут выход, детектив или группа детективов пытаются выследить и поймать садиста.
- История рассказана нелинейно: мы возвращаемся в прошлое, переносимся в будущее и т.д.
- В конце зрителей ждет шокирующий поворот: мертвый человек на самом деле жив, главный детектив на самом деле помощник садиста и т.д.

Знаковые фильмы:

«Кровавый пир» (*Blood Feast*, 1963). «Восставший из Ада» (*Hellraiser*, 1987). «Дом 1000 трупов» (*House of 1000 Corpses*, 2003). «Лихорадка» (*Cabin Fever*, 2002). «Пила» (*Saw*, 2004). «Хостел» (*Hostel*, 2005). «Человеческая многоножка» (*The Human Centipede*, 2009).

Научно-фантастический ужас

В бездне космоса таятся межзвездные ужасы. Доисторические кошмары ждут своего часа в глубинах Земли. Наука может погубить всех нас. Экологические катастрофы, мутации и тайные эксперименты порождают чудовищ. Лейтмотив этого поджанра — «Есть Вещи, Которые Человек Знать/Делать/Искать/Создавать Не Должен».

Штампы научно-фантастического ужаса

- Благие эксперименты всегда проваливаются.
- Эксперименты безумных ученых, напротив, потрясаяще успешны, но от этого никому не легче.
- Если какое-то изобретение должно решить вечную проблему человечества или резко улучшить жизнь на Земле, то лучше бы его уничтожили сразу.
- Если монстр не создан человеком, то человек откапывает его в пустынном неизведанном месте.
- Алчная корпорация или правительство хочет использовать монстра в своих целях. Обычно как оружие или способ получения прибыли.

- Безумный ученый восхищается монстром и хочет сохранить его для науки.
- Монстр нарушает законы природы: может выжить в космической бездне, менять свою ДНК, читать мысли и т.д.
- Персонажи должны найти слабость монстра или особое оружие против него.
- Когда ни одно другое оружие не срабатывает, персонажи пытаются сжечь или взорвать мельницу/звездолет/станцию/город вместе с монстром.
- Какая-то часть монстра всегда может выжить и переродиться.

Знаковые фильмы:

«Вторжение похитителей тел» (Invasion of Body Snatchers, 1978).
«Чужой» (Alien, 1979). *«Нечто» (The Thing, 1982).* *«Муха» (The Fly, 1986).*
«Капля» (The Blob, 1988). *«Факультет» (Faculty, 1998).* *«Скользкий» (Slither, 2006).*

Природный ужас

Дикая природа порождает чудовищных хищников: гигантских акул и крокодилов, ядовитых змей, пираний-убийц. Страшно застрять где-то вдали от цивилизации. Страшно остаться один на один с плотоядной дикостью. Страшно быть съеденным заживо. В этом суть природного ужаса.

Штампы природного ужаса

- Герои изолированы от цивилизации.
- Место, где оказались герои, дает преимущество хищникам: островок посреди озера, дикий лес, подземные пещеры.
- Оружие и другие запасы пришли в негодность, или их мало, или герои их потеряли.
- Герои ищут способ послать сигнал бедствия или еще как-то позвать на помощь.
- Когда помощь не приходит, герои пытаются сами выбраться с территории хищника.
- Хищник гораздо умнее и кровожаднее, чем обычное животное. Его поведение больше напоминает серийного убийцу, чем дикого зверя.
- Кто-то в группе жертвует другими ради шанса на выживание.

- Кто-то в группе оказывается болен или травмирован и снижает общие шансы на выживание.
- В кульминации выжившие должны сражаться с хищником почти без оружия, первобытными способами.

Знаковые фильмы:

«Челюсти» (*Jaws*, 1975). «Анаконда» (*Anaconda*, 1997). «Спуск» (*Descent*, 2005). «Хищные воды» (*Black Water*, 2007). «Крокодил» (*Rogue*, 2007). «Пирания 3D» (*Piranha 3D*, 2010).

Кайдзю-фильм

Гигантские монстры разрушают нашу цивилизацию, круша все на своем пути. Беспомощные перед кошмаром, люди гибнут сотнями, а привычный нам мир погружается в хаос. Такие фильмы часто уходят от хоррора в боевик или фантастику. Но в основе своей кайдзю-фильм — это ужас человека перед стихией, равнодушной и сокрушительной.

Штампы кайдзю-фильма

- Монстр может быть не враждебен, а равнодушен, как сила природы.
- Монстр вызван к жизни неосторожностью людей. Например, научными экспериментами.
- Монстр не похож ни на одно известное существо, или похож сразу на многих.
- Монстр обладает почти сказочными силами: может изрыгать

пламя, вызывать бури, распылять людей на атомы.

- Власти приносят в жертву множество жизней, чтобы уничтожить монстра.
- Если власти не хотят уничтожить монстра, то хотят пленить его и использовать.
- Герои предпринимают рискованное бегство с территории, на которой бушует монстр.
- Оружие, которым можно уничтожить монстра, не менее разрушительно, чем сам монстр.

Знаковые фильмы:

«Кинг-Конг» (*King Kong*, 1933). «Годзилла» (*Gojira*, 1954). «Они» (*Them!*, 1954). «Это прибыло со дна моря» (*It Came from Beneath the Sea*, 1955). «Тарантул» (*Tarantula*, 1955). «Дрожь земли» (*Tremors*, 1990). «Монстро» (*Cloverfield*, 2008).





*Здесь ты найдешь информацию,
которая позволит тебе стать
героем фильма в Horror Movie
World.*

Кредо игрока

Вот что вам стоит делать, когда вы играете в Horror Movie World.

- *Ты персонаж фильма.*

Во время игры мы как бы видим вашего персонажа на киноэкране. Описывайте, что мы видим. Дайте вашему персонажу особую манеру речи и поведения. Раскрывайте предысторию и характер персонажа прямо по ходу игры: к концу фильма нам явно стоит знать о нем больше, чем в начале.

- *Борись за жизнь и рассудок...*

Во время игры ваши персонажи попадут в ужасные ситуации. Как именно они пытаются спастись, защитить других или одолеть зло? В этом-то и есть суть вашей игры. Решения, которые персонажи примут в миг опасности, расскажут о них куда больше, чем десять страниц предыстории.

- *...Но прими смерть и безумие.*

Персонажи могут погибнуть. Или отправиться в Ад. Или сойти с ума от ужаса. И это абсолютно нормально. Это не та игра, в которую нужно выигрывать. Вы вместе создаете интересный фильм ужасов. А что это за ужас, если с героями не происходит ничего ужасного? Не волнуйтесь: вам будет чем заняться, даже если ваш персонаж погибнет.

Создаем персонажа

Чтобы создать персонажа для вашего фильма ужасов, выполни пять простых шагов.

Сначала выбери **архетип**. Помни, что каждый архетип может использовать только один игрок.

Сформулируй вкратце образ своего персонажа и представь его другим игрокам. Скажем, так: *«моего персонажа зовут Нэнси, она воспитательница в детском саду, и ей приходится содержать больную мать»*. Если хочешь, ты можешь также описать внешность персонажа или подобрать рисунок. Не нужно сейчас знать о персонаже все. Краткой идеи достаточно, чтобы начать игру. Остальное ты узнаешь и раскроешь по ходу фильма.

Выбери те **ходы архетипа**, которые подходят к твоим идеям. Обычно в начале фильма ты можешь выбрать 2 хода архетипа. У некоторых архетипов 1 ход есть по умолчанию, тогда ты выбираешь еще один.

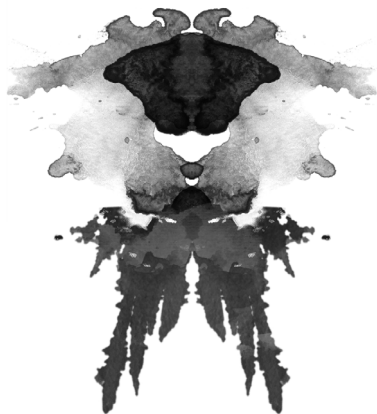
Затем тебе нужно выбрать **характеристики** персонажа. Всего их четыре:

- **Тело.** Сила, ловкость, выносливость и атлетизм.
- **Храбрость.** Отвага, самообладание и собранность.

- **Обаяние.** Привлекательность, харизма, миловидность и сексуальность.
- **Мозги.** Смекалка, начитанность, внимательность и эрудиция.

У каждого архетипа есть готовые раскладки характеристик. Выбери ту раскладку, которая лучше всего отражает твои идеи о персонаже.

Когда все игроки представят своих персонажей, посмотри список **отношений** в буклете твоего архетипа. Выбери по одному отношению из списка для персонажа каждого игрока. Остальные сделают то же самое. Таким образом, к началу игры у каждой пары персонажей будет по две связи: от персонажа А к персонажу Б и от персонажа Б к персонажу А. Обсудите, как эти отношения повлияли на ваших персонажей и их жизнь — но опять же, не стремитесь выяснить все заранее. Играйте, чтобы узнать.



Конфликты и их разрешение

Почти в каждой настольной ролевой игре есть специальные правила для разрешения игровых конфликтов. В *Powered by the Apocalypse* эти правила называются *ходами*.

Ход — это способ разрешить опасную или сложную ситуацию внутри игры. В *Horror Movie World* нет ходов для того, чтобы вскипятить чайник или подняться по лестнице. Если действие не подразумевает риска или трудностей, вы просто говорите: «мой персонаж кипятит чайник» — и это происходит.

Ходы же используются, когда:

- персонаж делает что-то рискованное и опасное. Например, отстреливается от стаи вампиров.
- персонаж делает что-то, чего обычные люди делать не могут. Например, проводит ритуал экзорцизма.
- персонаж делает что-то, требующее сил, времени и преодоления трудностей. Например, соблазняет другого персонажа.

У каждого хода есть условие запуска: чтобы ход сработал, в фильме должно произойти какое-то событие, или персонаж должен что-то сделать. Нет действия — нет хода. Например, игрок не может просто сказать: «**Я наезжаю** на оборотня!» и бросить кубики. Персонаж внутри

фильма должен сделать что-то, что считается **наездом**: выстрелить в оборотня, ударить его битой или переехать машиной. Только после этого бросаются кубики, чтобы выяснить, насколько персонаж преуспел.

В игре используется восемь **основных ходов**, которые доступны всем архетипам и покрывают большинство игровых ситуаций.

- **собраться с силами.** Используется, когда персонаж пытается делать что-то под давлением или сохранять спокойствие в страшном положении. Может применяться в любых ситуациях, когда ни один другой ход не подходит.
- **удрать.** Используется, когда персонаж активно спасается от опасности.
- **наехать.** Используется, когда персонаж прибегает к насилию или сражается.
- **получить то, что хочешь.** Используется, когда персонаж хочет что-то получить от другого персонажа или как-либо на него повлиять.
- **разобраться в ситуации.** Используется, когда персонаж расследует или исследует, чтобы понять скрытую суть сюжета.
- **соображать на ходу.** Используется, когда персонаж приду-

мывает решение или выход из опасной ситуации.

- **словить удачу.** Используется, чтобы персонажу в чем-либо повезло.
- **прийти в себя.** Используется, чтобы вернуть погибшего или обезумевшего персонажа в игру.

Почти все ходы в игре привязаны к одной из четырех **характеристик**.

- **Тело.** Используется, когда персонаж *удирает* (иногда) или *наезжает*.
- **Храбрость.** Используется, когда персонаж *удирает* (иногда) или *собирается с силами*.
- **Обаяние.** Используется, когда персонаж *получает то, что хочет*.
- **Мозги.** Используется, когда персонаж разбирается в ситуации или соображает на ходу.

Значения характеристик различаются от -1 (персонаж очень плох в этом) до +3 (персонаж особенно хорош в этом). Сильные и слабые стороны персонажа зависят от архетипа: скажем, у Ботана в любой раскладке хорошие *мозги* и хилое *тело*, а у Цыпочки всегда высокое *обаяние* и никудышная *храбрость*.

Когда вы делаете ход и бросаете кубики, характеристики влияют на

результат броска. Например, если ход требует **набраться храбрости**, а у персонажа **храбрость** равна 2, бросаются два шестигранных кубика (2d6), и к результату прибавляется 2; если **храбрость** равна -1, бросается 2d6, и от результата отнимается 1; если **храбрость** равна 0, просто бросается 2d6.

Результаты броска делятся на три категории.

- 10 и больше — *полный успех*. Персонаж успешно исполняет задуманное или получает преимущество.
- 7-9 — *частичный успех*. Персонаж преуспел, но с оговорками. Он должен заплатить за результат. Или у действия будут непредвиденные последствия. Или результат не так хорош, как хотелось бы.
- 6 и меньше — *провал*. Персонажу не удастся задуманное, и с ним происходит что-то очень плохое.

В особых случаях игрок может получать бонусы и штрафы к результатам броска. Они делятся на три вида:

- *расходуемый козырь/штраф*. Персонаж получает +1/-1 к результату своего следующего броска.
- *постоянный козырь/штраф*. Персонаж получает +1/-1 к ре-

зультатам всех последующих бросков, пока выполняются определенные условия.

- *шанс*. Персонаж получает расходуемое очко, которое может потратить для получения определенного эффекта.

Давайте посмотрим, как это работает на игре.

Алексей играет за студента по имени Трент. Режиссер описывает его личную сцену.

Режиссер: *Дверь с грохотом распахивается. Бледная безволосая фигура врывается в комнату, извергая изо рта длинные цепкие щупальца с когтистыми жалами на конце. Оно тянет к тебе щупальца, пытаюсь обвить тебе голову и высосать мозг. Что ты делаешь?*

Алексей: *«Ох, черт, твою мать!» Я вскакиваю с кровати и со страху опрокидываю лампу с тумбочки. Ее свет лихорадочно мечется по моему лицу.*

Алексей играет персонажа фильма. Он описывает, каким мы видим Трента на экране, что он говорит, как реагирует на опасность. Описания Алексея помогают режиссеру, добавляя в сцену атмосферные детали

Алексей: *Так, я удираю от этой твари!*

Режиссер: *Хорошо, как?*

Алексей: Ну, я брошу кубики и...

Режиссер: Нет, как именно Трент собирается сбежать?

Нет действия — нет хода. Режиссер и игроки должны знать, что происходит на экране.

Алексей: М-м... Оно ведь ворвалось через дверь, так? Я мог бы выпрыгнуть в окно?

Режиссер: Окно крепко заперто, его придется выбить.

Алексей: Черт... Ладно. Я пытаюсь вышибить его плечом и прыгнуть на землю.

Алексей борется за жизнь и раскусывает своего персонажа. У игры нет сценария, и нигде не написано, должен ли Трент выжить или погибнуть. Даже режиссер не знает, чем кончится эта сцена.

Режиссер: Отлично. Ты используешь физическую силу, так что **напряги тело** и посмотрим, что получится.

Трент исполняет свое намерение и вышибает плечом запертое окно. Архетип Трента — **Качок**, его Тело всегда равно 2. Алексей бросает два шестигранника. На них выпадает 2 и 5, в сумме 7. Алексей прибавляет 2 к полученному результату — 9. Это частичный успех.

Алексей: «Пошел ты, урод!» Я выбиваю окно и прыгаю вниз!

Режиссер: Да, но у тебя все равно будут проблемы. Какие именно?

Алексей смотрит правила основного хода **удрать**, чтобы вспомнить возможные последствия частичного успеха на этом ходе. Ему нужно выбрать два последствия из списка.

Алексей: Я получу пункт страха и урон. Трент напуган до усрачки, да и о стекло мог порезаться.

Режиссер: Точно.

Алексей: Тогда я с криком падаю вниз в дожде из битых стекол. И при падении осколки вонзаются мне прямо в спину!

Алексей принимает смерть и безумие для своего персонажа. С Трентом должно происходить что-то страшное, чтобы это был настоящий фильм ужасов.

Режиссер: Конечно. Тебе в позвоночник будто вогнали раскаленные иглы. Твоя майка набухает от крови. Ты получаешь один урон.

Алексей: «Черт... Вот черт... Дерьмо...» Всхлипывая, я поднимаюсь и бегу прочь, пока эта тварь за мной не спустилась.

Режиссер: Поздно. У себя за спиной ты слышишь мягкий прыжок и леденящий душу хрип. Оно несетя за тобой следом. Что ты делаешь?

Здоровье и урон

Персонаж начинает игру с рейтингом здоровья от 1 до 3. Это зависит от выбранного архетипа.

- **Ботан**, **Экзорцист** и **Ребенок** имеют здоровье 1.
- **Невинный**, **Цыпочка** и **Одиночка** имеют здоровье 2.
- **Выживший**, **Шериф** и **Качок** имеют здоровье 3.

Персонаж остается в живых, пока у него есть хотя бы один пункт здоровья. Как только этот последний пункт зачеркнут, персонаж умирает.

Пункты здоровья зачеркиваются, когда персонаж получает урон. В Horror Movie World есть два вида урона.

- **1 урона.** Типичные ранения. Удар ножом, укус чудовища, падение из окна второго этажа.
- **2 урона.** Искключительно тяжелые ранения. Персонаж упал с обрыва, на него самого упала грудa камней или вылился полный бак кислоты. Только самые крепкие архетипы могут пережить такое.

Если ты считаешь, что смерть твоего персонажа должна случиться именно сейчас, но у тебя еще осталось здоровье, ничего страшного. Просто скажи режиссеру, что ты

хочешь убить своего персонажа, и придумайте вместе, как это можно сделать.

Когда персонаж умирает, по воле игрока или потеряв все свое здоровье, он запускает **ход смерти**. Этот ход особый для каждого архетипа.

Травмы

Один раз за фильм, когда персонаж получает урон, он может отменить этот урон, получив **травму**. Игрок выбирает характеристику персонажа, которая пострадала при получении травмы. Каждой характеристике соответствует своя травма.

- Увечье (*тело*)
- Паника (*храбрость*)
- Уродство (*обаяние*)
- Шок (*мозги*)

С момента выбора травмы и до конца фильма любой бросок, который задействует выбранную характеристику, автоматически снижается на один разряд: 10+ считается как 7-9, 7-9 как 6-.

Агент ФБР Кристофер отбивается от роя инопланетных паразитов. Но ему не везет, и паразиты проникают в мозг агента через ухо. Режиссер объявляет, что Кристофер сейчас получит урон, но Сергей (игрок Кристофера) предлагает наделить персонажа трав-

мой. Сказано — сделано: Сергей выбирает **мозги** в качестве пострадавшей характеристики, и режиссер описывает бездонные глубины космоса, которые увидел Кристофер при слиянии с разумом роя. Кристофер не получает урона, но пребывает в шоке от увиденного. До конца фильма Кристофер будет снижать значения всех своих бросков при попытках **разобраться в ситуации** или **соображать на ходу**.

Очки симпатии

Замечали когда-нибудь, что засранцы и надоеды в фильмах ужасов редко доживают до финала? И наоборот, чем обаятельнее и интереснее персонаж, тем больше у него шансов не только пережить фильм, но и появиться в продолжениях.

Если представить, что ваш фильм смотрят невидимые зрители, то **очки симпатии** отражают реакцию этих зрителей на вашего персонажа. Чем больше зрители вас любят, тем больше у вас шансов спастись от опасностей и избежать ужасной судьбы.

Высокий рейтинг симпатии не обязательно говорит о том, что ваш персонаж симпатичная личность. Может, он мерзавец, но такой забавный мерзавец, что зрителям интересно за ним наблюдать. Так и низкий рейтинг симпатии не обязательно говорит об эгоизме или

скверном характере персонажа. Может, зрители просто не верят, что он выживет.

Почти все персонажи начинают фильм с рейтингом симпатии 0: зрители ничего еще о них не знают. У некоторых архетипов есть особые ходы, меняющие стартовый рейтинг симпатии.

По ходу фильма, персонажи получают **очки симпатии** тремя разными способами.

Во-первых, персонаж получает 1 **очко симпатии** за каждый провал (6-) на броске кубиков.

*Крисси спасается от маньяка с бензопилой, но проваливает попытку **удрать**. Девушка поскользывается на мокрой траве и падает, но получает 1 **очко симпатии**. Должно быть, зрителям реально интересно, спасется Крисси или нет. Это очко симпатии очень пригодится ей теперь, когда маньяк настиг ее и заносит пилу для удара.*

Во-вторых, некоторые ходы архетипов позволяют получать **очки симпатии** в указанных ситуациях.

*Судмедэксперт Лонни (архетип Ботан) оказался заперт в подвале с инопланетным чудовищем. Его напарник Кристофер (архетип Шериф) выбивает дверь подвала и вытаскивает оттуда Лонни. В начале игры Лонни взял себе ход Ботана **дрыщ в беде**: согласно*

правилам этого хода, Кристофер получает **1 очко симпатии** за то, что спас Лонни от опасности.

В-третьих, персонаж может получить **2 очка симпатии**, если разыграет свое **отношение** с другим персонажем. Разыграть **отношение** можно двумя способами: либо продемонстрировать его в сцене очевидно и ярко, либо радикально изменить по ходу игры. Каждое **отношение** работает так только один раз за фильм: после того как оно разыграно, оно больше не приносит симпатию. Скажем, если в фильме участвуют 3 персонажа, то каждый из них может получить в общей сложности **4 очка симпатии** за отыгрыш своих **отношений** с двумя другими персонажами.

Студент Трент (архетип **Качок**) хочет переспать со своей одногруппницей Джейн (архетип **Цыпочка**). Сейчас они как раз нашли безопасное убежище, где жуткие пожиратели мозгов их не найдут. Счастливые, что остались в живых, Трент и Джейн занимаются любовью. **Отношение** Трента таким образом разыграно, он продемонстрировал свое влечение к Джейн предельно ясно. Трент получает **2 очка симпатии**. Но у Джейн тоже есть **отношение** к Тренту: он втрескался в нее, и в начале фильма Джейн находила это смешным. Теперь **отношение** изменилось, Джейн считает Трента храбрым и надежным парнем. **Отношение** разыграно,

и Джейн тоже получает **2 очка симпатии**.

Вы можете потратить полученные **очки симпатии**, чтобы запустить основные ходы **словить удачу** и **прийти в себя**.

Пункты страха

Рейтинг **страха** показывает, насколько события фильма распатали психику вашего персонажа. Чем выше рейтинг страха, тем ближе персонаж к панике и срыву.

Каждый персонаж начинает фильм с 3-мя пустыми ячейками под **пункты страха**. Условия, при которых персонаж получает **пункты страха**, указаны в правилах конкретных ходов.

Викторианская барышня Люси слышит странный шорох за окном своей спальни и идет посмотреть, в чем дело.

Режиссер: Раздвинув занавески, ты видишь в лунном свете высокого, смертельно бледного мужчину в темном, с горящими красными глазами.

Ксения (игрок за Люси): Я не нахожу слов от страха. Мне нужно собраться с силами.

Ксения бросает кубики, чтобы посмотреть, хватит ли у Люси **храбрости**. Но бросок неудачен. Люси

не смогла **собраться с силами**. Ксения отмечает **пункт страха** в буклете архетипа.

Ксения: Я пячусь от окна, дрожа всем телом. Я пытаюсь что-то сказать, но слова застревают в горле.

Режиссер: Тем временем створки окна раздвигаются. Бледный мужчина плавно входит в спальню. Его глаза горят в темноте, а губы раздвигаются, обнажая острые белые клыки. Что ты делаешь?

Персонаж может снизить свой рейтинг страха и прояснить рассудок, если запустит **ход страха**. Этот ход особый для каждого архетипа.

Люси убегает от вампира по пустынным коридорам особняка. У нее накопилось уже **2 пункта страха**, и Ксения хочет немного привести Люси в себя.

Режиссер: Итак, куда ты бежишь?

Ксения: «О Господи... о Боже мой...» Комната моей мамы сейчас пуста. Я вбегаю в комнату и забираюсь под кровать. Я трясусь и зажимаю рот ладонью, чтобы не выдать своего присутствия.

Режиссер ухмыляется. Он понимает, почему Люси поступила так необдуманно. Ее архетип — **Невинный**. Она удаляет **пункт страха**, если **прячется в зам-**

кнутом пространстве, из которого нет безопасного выхода.

Режиссер: Под кроватью тебе удастся немного отдышаться и прийти в себя. Паника отступает. Сними свой пункт страха.

Ксения: Отлично!

Режиссер: Подожди радоваться. Дверь со скрипом открывается, и это ужасное существо входит в комнату. Его каблук мерно стучит прямо рядом с тобой. Что ты делаешь?

Когда персонаж накопит **3 пункта страха**, ужас разрушает его рассудок. Персонаж становится опасен для себя и других. Если в фильме есть сверхъестественные силы, сейчас они могут овладеть разумом персонажа и подчинить его себе. Если персонаж накопил **3 пункта страха**, ему придется **прийти в себя** или стать **угрозой**.

Смерть и безумие

Когда персонаж погибает или сходит с ума, это не значит, что игроку остается только сидеть молча и ничего не делать. Horror Movie World позволяет игроку участвовать в игре даже после того, как персонаж погиб или обезумел от ужаса.

Когда персонаж погибает, игрок выбирает один из видов угроз: **мон-**

стры, люди или места. Когда игрок выбирает какой-то вид, режиссер должен сообщить ему, какие угрозы этого вида уже появились или могут появиться в фильме. Игрок получает контроль над этим видом угроз, может делать *ходы* за все угрозы этого вида и дополнять идеи режиссера собственными описаниями. Он может даже вводить новые угрозы этого вида в сюжет фильма, если это имеет смысл.

*Дамир отыгрывает мать-одиночку по имени **Элизабет**, которая переехала со своими детьми в проклятый дом. Сюжет складывается таким образом, что живущие в доме призраки убивают Элизабет, но ее дочери **Лоре** удается выбраться из дома.*

Здесь режиссер Роман берет короткую паузу и обсуждает с Дамиром, какой тип угроз Дамир хотел бы отыграть. Дамиру нравятся призраки и чудовища, поэтому он выбирает **монстров**. Роман сообщает, что призраки дома являются угрозой **привидение** (кто бы мог подумать!) Других **монстров** в фильме пока не появлялось.

В следующей сцене Лора спасается бегством по дороге, ведущей в город... и проваливает ход **удрать**.

Роман: Хорошо, я думаю, происходит следующее...

Дамир: Прости, а можно я предложу кое-что?

Роман: Конечно! Что же там происходит?

*Дамир уже успел просмотреть список ходов **привидения**. Ему нравятся ходы «**появиться где угодно**» и «**проявить себя явно и пугающе**». Но он не говорит, какие ходы будет делать. Он просто описывает то, что происходит сейчас на экране.*

Дамир: Тот призрак с разрубленным черепом вдруг вырастает на дороге прямо перед тобой, Лора. Из раны на его голове теперь льется темная кровь, а изо рта вываливаются извивающиеся черные сороконожки.

Алиса (игрок за Лору): Черт! Я падаю навзничь и лихорадочно пытаюсь отползти!

Дамир: Сороконожки ползут по твоим ногам все выше. Призрак надвигается на тебя, протягивая к горлу холодные скрюченные пальцы.

Роман: Ого! Лора, что ты делаешь?

Если персонаж повредился расстройством от ужаса (то есть накопил **3 пункта страха**), он сам превращается в **угрозу**. Игрок по-прежнему может отыгрывать своего персонажа, но теперь ему следует выбрать тип угрозы, который подойдет персонажу в его нынешнем состоянии, и отыгрывать персонажа в соответствии с **импульсом** (моти-

вацией) этой угрозы. В этом состоянии персонаж не делает больше основных ходов или ходов архетипа, но может делать *ходы угрозы*.

Борис и Алексей играют за работников супермаркета Дейва и Стивена. Они только что отразили атаку гигантских пауков-убийц на свое убежище в супермаркете. Но в ходе схватки Дейв получил свой третий пункт страха и теперь явно не в себе.

*Борис считает, что Дейву больше всего подойдет угроза **безумный выживальщик**. Это человек, который **заботится только о себе**. Но Борис не говорит другим игрокам, какую угрозу выбрал.*

Алексей (за Стивена): «Эй, Дейв, ты в порядке?» Я трясу тебя за плечо.

Борис (за Дейва): «Да... да, я в норме. Пойдем заделаем баррикады».

*Про себя Борис уже решил, что вскоре применит ход безумного выживальщика «**пожертвовать другими ради собственного выживания**». Ночью Дейв пытается убить Стивена, чтобы забрать себе все снаряжение и провизию.*

О конкретных угрозах и их ходах можно узнать подробнее в разделе «Режиссер».

Основные ходы

Здесь подробно описаны восемь основных ходов и те правила, по которым они работают.

Удрать

Когда ты удираешь от прямой опасности, **напряги тело** (если ты используешь силу или ловкость, скажем карабкаешься на дерево или вышибаешь запертую дверь) или **наберись храбрости** (если ты используешь самоконтроль и поддержку, скажем ведешь машину по гнилому деревянному мосту).

При 10+, выбери один вариант. При 7-9, выбери два варианта.

- Ты теряешь что-то важное или полезное
- Ты получаешь урон
- Ты получаешь *травму* (можно выбрать один раз за фильм)
- Ты берешь *пункт страха*
- Ты оказываешься в другой опасной ситуации
- Ты теряешь очко симпатии

Получить то, что хочешь

Когда ты пытаешься получить что-нибудь от другого персонажа, **прояви обаяние**.

Если это второстепенный персонаж:

- При 10+, ты получаешь то, что хочешь
- При 7-9, ты получаешь что хочешь, но с неудобным условием или требованием
- При провале, ты разозлил собеседника или создал новые трудности

Если это персонаж другого игрока:

- При 10+, он получает очко симпатии и *расходуемый козырь*, если делает то, что ты хочешь
- При 7-9, он получает очко симпатии, если делает то, что ты хочешь
- При провале, он получает очко симпатии, если делает прямо противоположное тому, что ты хочешь.

Собраться с силами

Когда тебе нужно сохранить самообладание в страшной ситуации, **наберись храбрости**. Этот ход сработает, если нужно тихо сидеть в чулане, пока серийный убийца ищет тебя в той же комнате, или

завести машину без ключей, когда на тебя надвигается орда зомби.

При 10+, ты сделал что хотел и не поддался панике. При 7-9, ты преуспел, но поддаешься страху: получи *расходуемый штраф* на следующий бросок или получи *пункт страха*. При провале, ты паникуешь и все портишь; получи *пункт страха*, и режиссер может сделать ход против тебя.

Помощь другому персонажу тоже запускает этот ход. В случае успеха тот персонаж, которому ты помогаешь, получает *расходуемый козырь*.

Наехать

Когда ты прибегаешь к насилию, чтобы решить проблему, **напряги тело**. В случае успеха ты наносишь урон или противник оказывается там, где ты хочешь (скажем, ты сталкиваешь чудовище с лестницы). При 7-9, выбери один вариант.

- Ты получаешь урон
- Ты оказываешься в неудобной позиции
- Ты получаешь травму (можно выбрать один раз за фильм)

Разобраться в ситуации

Когда ты расследуешь или исследуешь, чтобы понять суть сюжета, **напряги мозги**. Исследованием может быть осмотр надгробий на старом кладбище, чтение старых книг, поиск новостей в Google и многое другое.

При 10+, задай два вопроса из приведенных ниже. При 7-9, задай один вопрос.

- Какой секрет скрыт здесь?
- Откуда происходит это зло?
- Чего хочет это зло?
- Какая самая мощная способность этого зла?
- Какова слабость этого зла?
- Что здесь может быть полезно?

При провале, ужасная суть сюжета калечит твой разум: получи *пункт страха*.

Помни, что каждый метод исследования можно задействовать только один раз. Ты не можешь раз за разом осматривать одно и то же кладбище и делать этот ход, чтобы получать все новые ответы. Как только ход сделан, это значит, что данный метод исследования себя исчерпал. Тебе придется сделать что-то другое, чтобы узнать больше.

Соображать на ходу

Когда ты ищешь решение или выход в гуще опасности, **напряги мозги**. При 10+, задай два вопроса из приведенных ниже. При 7-9, задай один вопрос.

- Как мне отсюда выбраться?
- Где я могу укрыться?
- Как я могу помешать этой угрозе?
- Как я могу защитить других персонажей?

Если ты действуешь в соответствии с ответами, получи *постоянный козырь* на броски до тех пор, пока информация актуальна. Скажем, если ты спасаешься из проклятого особняка и *сообразил на ходу*, как тебе лучше выбраться, то *козырь* действует до тех пор, пока ты не окажешься снаружи.

Словить удачу

Если ты хочешь, чтобы твоему персонажу повезло, **потрать очко симпатии** и выбери что-то одно:

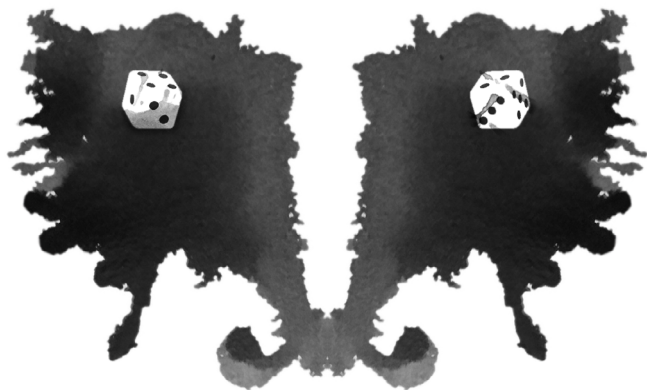
- взять расходуемый козырь
- найти поблизости полезный предмет
- создать шанс или возможность

Прийти в себя

Если твой персонаж погиб или обезумел, когда у тебя есть 5 или больше *очков симпатии*, ты можешь вернуть персонажа в фильм. **Потрать 5 очков симпатии** и поясни, как твой персонаж смог вернуться. Возможно, мы не видели, что именно с ним произошло, или смертельная рана оказалась не такой уж смертельной, или персонаж взял себя в руки после короткой паники.

Если ты возвращаешь погибшего персонажа, он возрождается к жизни с 1 *пунктом здоровья*. Он может появиться в следующей сцене в любой момент, когда ты захочешь.

Если ты приводишь в себя обезумевшего от страха персонажа, ты можешь убрать 1 накопленный *пункт страха*. Твой персонаж приходит в себя, и ты можешь играть им дальше как прежде.





*Здесь ты найдешь архетипы,
за которые можно играть,
и узнаешь о возможностях
каждого архетипа.*

Невинный

Скромный, стеснительный, храбрый и ответственный. На Невинного всегда можно положиться, а робкие манеры скрывают смелость перед лицом опасности. Увы, люди часто склонны считать Невинного незрелым, наивным и незначительным. Поэтому к его мнению редко прислушиваются, и ему сложнее убедить других в своей правоте.

Примеры концепта: Молодая мать-одиночка. Ученый-идеалист. Лучшая студентка в общежитии.

Ход страха

Когда ты прячешься от опасности в замкнутом пространстве, из которого нет безопасного выхода, удали пункт страха.

Ход смерти

Когда ты умираешь, выбери персонажа, которому ты больше всего доверял. Если этот персонаж пытается мстить твоим убийцам, то получает очко симпатии. Если он укрывается или убегает, то теряет очко симпатии.

Ходы

Ты получаешь этот ход сразу.

■ **Зрительские симпатии**

Ты начинаешь фильм с 1 очком симпатии.

Выбери еще один ход.



□ **Я собираюсь выжить**

Добавь +1 к мозгам (до максимума +2)

□ **Королева крика**

Когда ты проваливаешь попытку **удрать** или **собраться с силами**, то выпускаешь леденящие душу вопли. За эти провалы ты всегда получаешь 2 очка симпатии вместо одного.

☐ Дерись по-умному

Когда ты используешь подручные предметы или подстраиваешь ловушки, чтобы **наехать** на угрозу, *напряги мозги* вместо тела.

☐ Любовная линия

Когда ты испытываешь романтическое влечение к другому персонажу и открываешь ему свои чувства, ты получаешь *очко симпатии*. При этом один из вас, на твой выбор, получает *расходуемый штраф* на следующую попытку **ударить**.

☐ Final Girl

Если в живых остались только два игровых персонажа, считая тебя, ты получаешь *постоянный козырь* на все попытки **наехать**. Если в живых остаешься только ты, получи также *очко симпатии*.

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 1
- ☐ Тело 1, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 0
- ☐ Тело -1, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 1
- ☐ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 0

Здоровье: ☐☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Ты влюблен в _____, но это чувство не взаимно.
- Ты обещал отдать _____ свою невинность. Расскажи, почему.
- _____ твой старший родственник или товарищ, которому ты полностью доверяешь.
- _____ твой надоедливый родственник. Спроси, почему вы не ладите.
- Ты вытаскиваешь _____ из неприятностей. Спроси, в чем обычно заключаются неприятности.
- Вы с _____ заклятые соперники. Спроси, в чем причина вашего соперничества.

Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

Ботан

Остроумный, зажатый, смекалистый и неуклюжий. Над Ботаном частенько издеваются сверстники, ему редко выпадает с кем-либо переспать, вот он и компенсирует свои комплексы большими запасами смекалки. Жанровой смекалки в том числе.

Примеры концепта: Доставщик пиццы. Техслужащий на космической станции. Робкий учитель.

Ход страха

Когда ты отделяешься от группы, чтобы утолить любопытство, удали пункт страха.

Ход смерти

Когда ты умираешь, ты можешь оставить другому персонажу послание или улику, связанную с сюжетом фильма. Выбери персонажа и опиши, как он получает твоё послание. Этот персонаж может задать один вопрос, чтобы **разобраться в ситуации**.

Ходы

Выбери два хода.

☐ **Слава Богу, я девственник**
Ты начинаешь фильм с 1 очком симпатии.

☐ **Вы должны мне верить!**
Ты можешь не *проявлять обаяние*, а *набраться храбрости*, чтобы **получить что хочешь**.



☐ Фанат ужастиков

Ты знаешь все клише и все правила, какие помогут выжить в фильме ужасов. Когда ты **разбираешься в ситуации** или **соображаешь на ходу**, ты можешь добавить к списку эти вопросы.

- Кто следующим окажется в опасности?
- Какая неприятность может сейчас случиться?
- Что нам точно не надо сейчас делать?

☐ Трусливый Лев

Добавь +1 к *храбрости* (до максимума +2).

☐ Сбежать как пискля

Когда ты спасаешься от опасности вопреки всему (бросая друзей, роняя важную вещь, упуская шанс навредить злу и т.д.), получи *постоянный козырь* на все попытки **удрать**, пока не окажешься в безопасности.

☐ Дрыщ в беде

Когда ты оказываешься в опасности и другой персонаж выручает тебя, он получает *очко симпатии*.

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело -1, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги 2
- ☐ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги 2
- ☐ Тело 0, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 2
- ☐ Тело 0, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 2

Здоровье: ☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Ты любишь или хочешь _____, но не можешь сказать об этом.
- _____ любит над тобой издеваться.
- Вы с _____ были друзьями, но в последнее время отделились. Спроси, почему.
- _____ твой родственник, который считает тебя неудачником.
- Ты случайно узнал позорную тайну _____. Спроси, что это за тайна.
- Ты однажды капитально опозорился перед _____. Расскажи, что произошло.

Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

Цыпочка

Тщеславная, сексуальная, дерзкая и популярная. Цыпочка притягивает внимание в любой компании и всегда добивается своего. Но все-ленная ужасов почему-то ненавидит красивых успешных людей, поэтому Цыпочка часто оказывается в опасности.

Примеры концепта: Самая богатая девушка школы. Успешный бизнесмен. Порнозвезда.

Ход страха

Когда ты игнорируешь странное или подозрительное, чтобы потакать своим желаниям, *удали пункт страха*.

Ход смерти

Когда ты умираешь, выбери персонажа, который услышит твои предсмертные вопли или наткнется на твой труп. Этот персонаж получает *пункт страха*, но также и *расходуемый козырь* на следующую попытку *удрать* или *наехать*.

Ходы

Выбери два хода.

☐ Красотка в беде

Ты начинаешь фильм с -1 очком *симпатии*. Взамен ты получаешь +1 к *обаянию* (до максимума +3).

☐ Альфа-сучка

Когда ты оскорбляешь, унижаешь и опускаешь другого персонажа, получи *расходуемый козырь* за свое



раздутое самомнение. Если твоей жертвой был персонаж игрока, он получает *очко симпатии*.

☐ Хватит, это не смешно!

Ты с завидным упорством принимаешь опасность за розыгрыш или совпадение. Если ты действуешь беспечно и беззаботно в очевидно пугающей ситуации, получи *очко симпатии*.

☐ Аппетитная внешность

Когда ты используешь свою привлекательность, чтобы манипулировать людьми и *получить что хочешь*, расценивай результат 7-9 как 10+. При этом ты получаешь *расходуемый штраф* на любой следующий ход, кроме *получить что хочешь*.

☐ Приятный собеседник

Когда ты *разбираешься в ситуации* через дружелюбное общение и расспросы, *прояви обаяние* вместо того, чтобы *напрягать мозги*.

☐ Подлый ход

Один раз за фильм ты можешь заявить, что происходящие события являются частью твоего эгоистичного плана. Опиши кратко, в чем заключается план и что ты рассчитываешь получить, и *напряги мозги*.

На 10+, план успешен, и ты получаешь что хотел. На 7-9, план успешен, но твой эгоизм вызывает отвращение: ты теряешь очко *симпатии*. При провале, твой план летит к черту: ты теряешь очко *симпатии*, и режиссер делает ход против тебя.

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело 1, Храбрость -1, Обаяние 2, Мозги 0
- ☐ Тело 0, Храбрость -1, Обаяние 2, Мозги 1
- ☐ Тело 1, Храбрость 0, Обаяние 2, Мозги -1
- ☐ Тело 0, Храбрость 0, Обаяние 2, Мозги 0

Здоровье: ☐☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- _____ втрескался в тебя. Опиши, что ты чувствуешь в ответ.
- Ты что-то хочешь от _____, но он не поддался твоим чарам...пока что. Расскажи, чего ты хочешь.
- _____ притворяется твоим другом. Спроси, зачем он притворяется.
- Ты используешь _____ в личных целях. Спроси, почему он с этим мирится.
- _____ знает твой самый постыдный секрет, но никому ничего не сказал... пока что. Расскажи, что это за секрет, и спроси, почему он молчит.
- _____ твоя бывшая пара, с которой у вас было бурное расставание. Скажи, оставил ли ты свои чувства в прошлом, и затем спроси его о том же.

Травмы

- ☐ Увечье (тело)
- ☐ Паника (храбрость)
- ☐ Уродство (обаяние)
- ☐ Шок (мозги)

Качок

Грубый, мужественный, статный и неотесанный. Качок купается в славе и поклонении благодаря своей силе и крутости. Он самый сильный, самый быстрый и самый четкий сукин сын на целой земле, и горе тем, кто захочет его поймать! По крайней мере, так думает сам Качок.

Примеры концепта: Нападающий школьной команды по футболу. Охранник ночной смены. Разведенный муж.

Ход страха

Когда ты грубым и вызывающим поведением привлекаешь к себе всеобщее внимание, *удали пункт страха*.

Ход смерти

Когда ты умираешь, ты можешь в последний раз *наехать* на угрозу с *расходуемым козырем*.

Ходы

Выбери два хода.

□ Задира

Когда ты физически унижаешь более слабого персонажа, получи *расходуемый козырь* за то, каким крутым и сильным ты себя чувствуешь. Если твоей жертвой был персонаж игрока, он получает *очко симпатии*.



□ Друг-силач

Когда ты защищаешь, выручаешь или спасаешь другого персонажа при помощи силы или ловкости, получи *очко симпатии*.

□ Поздоровайся с кулаком

Когда ты *получаешь что хочешь* через угрозы, запугивание или насилие, *напряги тело* вместо того, чтобы проявить обаяние.

□ Красота атлета

Добавь +1 к обаянию (до максимума +2).

☐ Если я не вернусь...

Когда твоим физическим способностям брошен смертельно опасный вызов (например, обогнать бешеного оборотня или драться с убийцей-нежитью), получи *расходуемый козырь*, если примешь вызов, и *расходуемый штраф*, если отступишься.

☐ Кричишь, как девчонка

Когда ты реагируешь на что-то страшное трусливо и недостойно, вопреки своему образу мачо, получи *очко симпатии*. Если твоя реакция стала следствием провала при попытке *собраться с силами*, получи 2 очка *симпатии*.

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость -1, Обаяние 1, Мозги 0
- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 0

Здоровье: ☐☐☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- _____ твоя боксерская группа, во всех смыслах слова.
- Ты должен переспать с _____ во что бы то ни стало. Спроси, что он думает о твоей похоти.
- _____ твоя нынешняя пара, с которой вы вечно ссоритесь. Спроси, в чем причина ваших ссор.
- _____ в чем-то обошел тебя ожидания, и он за это заплатит. Спроси, как тебя обошли.
- Ты неплохо относишься к _____, но не хочешь это показывать.
- Вы с _____ хотите чего-то одного и готовы бороться за это друг с другом. Решите, что это такое.

Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

Выживший

Мрачный, закаленный и травмированный. Выживший некогда столкнулся с подлинным кошмаром и уцелел, но ценой выживания стала его душа. Он идет по жизни, страшась следующей встречи со злом. Встречи, которая неотвратима и неизбежна.

Примеры концепта: Любой персонаж из предыдущего фильма. Последний солдат своего взвода. Молчаливая монахиня.

Ход страха

Когда ты открываешься другому игровому персонажу и делишься с ним страшным опытом прошлого, удали пункт *страха*. При этом твой собеседник теряет очко *симпатии*.

Ход смерти

Когда ты умираешь, добавь своему убежищу одну *положительную* черту или удали одну *отрицательную*. Если никто из персонажей еще не знает о твоём убежище, выбери того персонажа, которому ты сообщил о нём.

Ходы

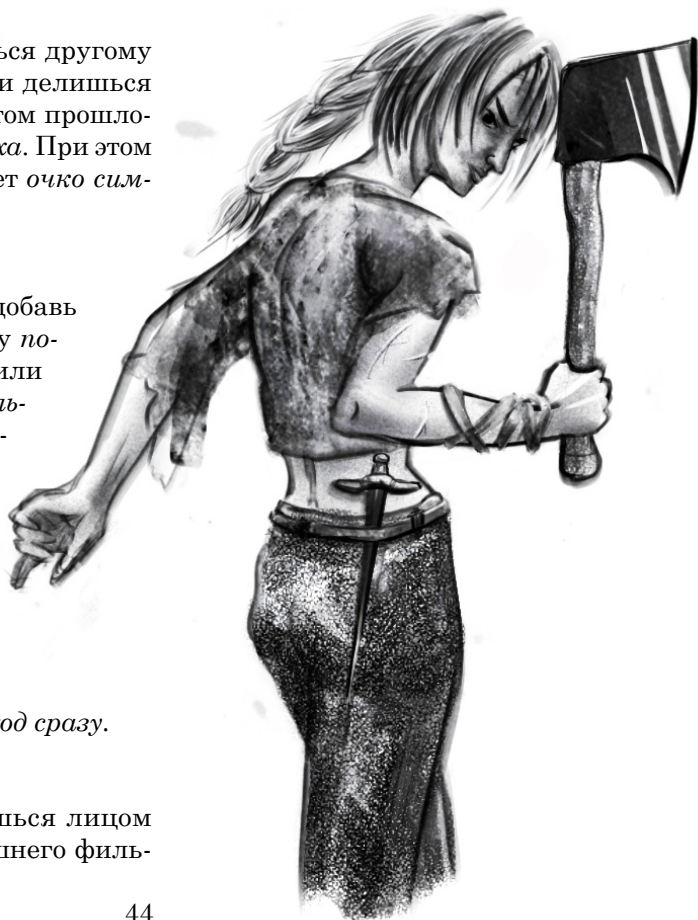
Ты получаешь этот ход сразу.

□ Все эти годы...

Когда ты сталкиваешься лицом к лицу со злом нынешнего филь-

ма, ты можешь заявить, что вы уже встречались раньше. Опиши вкратце, как прошла ваша последняя схватка, и *наберись храбрости*.

На 10+, испытания лишь сделали тебя сильнее: получи *постоянный козырь* на все попытки *наехать* на это зло. На 7-9, тебе все еще страшно, но ты можешь с этим жить: получи *расходуемый козырь* на следующую попытку *наехать* на это



зло. При провале, раны прошлого слишком глубоки: получи *пункт страха* и *постоянный штраф* на все броски, когда это зло находится поблизости.

Выбери еще один ход.

☐ **Готовность к реваншу**

Добавь +1 к телу (до максимума +2).

☐ **Кто сражается с монстрами...**

Когда ты подвергаешь другого персонажа смертельной опасности ради шанса навредить злу, он получает очко *симпатии*, а ты получаешь *расходуемый козырь*.

☐ **Не ладит с людьми**

Когда ты *получаешь что хочешь* через давление, запугивание и суровый напор, *наберись храбрости* вместо того, чтобы *проявить обаяние*.

☐ **Это единственный способ**

Когда тебе требуется особое оружие или предмет, чтобы одолеть зло, *напряги мозги*. На 10+, оно у тебя есть и наготове. На 7-9, оно у тебя есть, но в чем-то неисправно: режиссер расскажет тебе детали. При провале, зло адаптируется, и режиссер делает ход против тебя.

Ты также получаешь это.

Убежище

У тебя есть особое место, где можно спрятаться от опасности. Выбери для него два положительных и два отрицательных качества.

Положительные:

- оно хорошо спрятано
- его легко оборонять
- внутри есть необходимые запасы
- внутри есть оружие

Отрицательные:

- нужно время, чтобы добраться до него
- там есть место только для одного
- злу легко его обнаружить
- злу легко прорваться внутрь

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело 1, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 0
- ☐ Тело -1, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 1
- ☐ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние -1, Мозги 1
- ☐ Тело 0, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 0

Здоровье: ☐☐☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Травмы

- ☐ Увечье (тело)
- ☐ Паника (храбрость)
- ☐ Уродство (обаяние)
- ☐ Шок (мозги)

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Вы с _____ были близки до начала того кошмара, но потом надолго расстались. Спроси, почему вы вновь встретились теперь.
- Неразумие _____ позволило злу из твоего прошлого вернуться.
- _____ напоминает тебе тебя же в прошлом. Расскажи, в чем именно вы схожи.
- _____ твой ребенок или младший друг, и ты обязан защищать его.
- _____ не верит, что твоя история на самом деле так ужасна. Спроси, почему тебе не верят.
- Вас с _____ влечет друг к другу. Скажи, знает ли он о твоём прошлом.

Экзорцист

Мудрый, загадочный и искренне верующий. Экзорцист не сталкивается со злом случайно: он сам идет на битву со злом, чтобы разить порождения мрака тайным знанием и могуществом веры.

Примеры концепта: Католический священник. Старая цыганка. Чародей вуду.

Ход страха

Когда ты открыто вызываешь темную сущность на контакт или противоборство, *удали пункт страха*.

Ход смерти

Когда ты умираешь, получи 1 *шанс*. Ты можешь использовать этот *шанс* из-за могильной завесы, чтобы превратить любой бросок любого персонажа в 10+.

Ходы

Выбери два хода.

☐ **Забери меня!**

Когда ты добровольно предлагаешь силе зла напасть на тебя вместо другого персонажа и не защищаешься, этот персонаж может благополучно покинуть сцену. Все плохое, что должно было произойти с ним, теперь произойдет с тобой. За это ты получаешь очко *симпатии*.

☐ **Не убоюсь я зла**

Добавь +1 к *храбрости* (до максимума +2).



☐ **Архивы Ватикана**

У тебя есть доступ к особой библиотеке или базе данных о сверхъестественном. Когда ты обращаешься к своему источнику знаний, чтобы ***разобраться в ситуации***, задай 1 дополнительный вопрос. При провале, ты все еще можешь задать 1 вопрос, но режиссер сообщит тебе что-то очень зловещее.

☐ **Сила Христа изгоняет тебя!**

Ты можешь сковать и изгнать сущности зла с помощью высшей сверхъестественной силы. Когда ты

призываешь эту силу на помощь, *наберись храбрости.*

На 10+, зло устранено из текущей сцены (заперто в ловушке, изгнано, принуждено бежать и т.д.) На 7-9, выбери один вариант.

- Ты остановил зло лишь на время, в лучшем случае на пару минут
- Ты получаешь урон или травму за изнеможение
- Ты теряешь очко симпатии

При провале, зло смешны твои жалкие мольбы. Ты получаешь *пункт страха*, и режиссер делает ход против тебя.

☐ **Да хранит тебя Бог**

Ты можешь даровать другому персонажу мистическое благословение. Когда благословляешь персонажа, отдай ему одно из твоих *очков симпатии*.

☐ **Сила убеждения**

Добавь +1 к *обаянию* (до максимума +2).

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги 2
- ☐ Тело -1, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги 2
- ☐ Тело 0, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 2
- ☐ Тело 0, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 2

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- _____ обратился к тебе за помощью от отчаяния.
- _____ хочет доказать, что ты лжец и шарлатан.
- Вы вместе столкнулись со страшным испытанием, но ты подвел _____. Расскажи, как именно.
- _____ твой ученик в деле экзорцизма, но учится он медленно и плохо.
- Ты некогда спас _____ от чего-то ужасного. Спроси, что это было.
- Тебе известно страшное пророчество о _____.

Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

Здоровье: ☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Шериф

Скруплезный, приземленный, методичный и туповатый. Работа Шерифа — охранять закон и порядок. И неважно, нарушили его глупые пьяные детишки или до усрачки страшные твари из потаенных кошмаров.

Примеры концепта: Рейнджер в национальном парке. Офицер космических морпехов. Глава офисной службы безопасности.

Ход страха

Когда ты в одиночку отправляешься расследовать подозрительное или преследовать опасное, *удали пункт страха.*

Ход смерти

Когда ты умираешь, ты мотивируешь своих коллег по службе отомстить за себя. Удали одну *отрицательную* черту своего **подкрепления**.

Ходы

Выбери два хода.

☐ **Не боюсь привидений**

Добавь +1 к *храбрости* (до максимума +2).

☐ **Нет! Только не их!**

Когда ты подставляешься под смертельную опасность, защищая от нее других персонажей, получи *очко симпатии*.



☐ **Не беси меня, парень!**

Когда ты общаешься с второстепенным персонажем жестко и подозрительно, *напряги тело*. На 10+, он расколется и выдаст какой-то секрет, связанный с сюжетом фильма. На 7-9, ты также привлекаешь чье-то враждебное внимание. При провале, что-то ужасное появляется в сцене прежде, чем ты успеваешь что-либо узнать.

□ **Тачка**

У тебя есть служебный транспорт, который помогает тебе выполнять работу. Если берешь этот ход, выбери одно преимущество и один недостаток для своего транспорта.

Преимущества: быстрый, многоместный, крепкий, есть радиосвязь, есть оружие.

Недостатки: одноместный, хрупкий, медленный, плохо заводится, часто ломается.

□ **Мужик со стволом**

Получи *постоянный козырь* на то, чтобы **наехать**, пока используешь в схватке огнестрельное оружие. На 7-9, ты также можешь выбрать эти варианты.

- твою пушку заклинило
- у тебя кончились патроны

При провале, пушка сломана или ее у тебя отобрали.

Ты также получаешь это.

Подкрепление

Под твоим командованием служит пара человек: полицейские, егеря, охранники. Один раз за фильм ты можешь обратиться к ним за помощью, информацией или еще чем. Выбери для них два положительных и два отрицательных качества.

Положительные:

- они верят всему, что ты скажешь
- они неплохие бойцы
- они могут прибыть на место быстро
- они знают что-то, чего не знаешь ты

Отрицательные:

- они настроены скептически
- они долго добираются до места
- они глупы и небрежны
- они дерьмовые бойцы

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело 2, Храбрость 1, Обаяние 0, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 0
- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги -1
- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 0, Мозги 0

Здоровье: ☐☐☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Травмы

- ☐ Увечье (тело)
- ☐ Паника (храбрость)
- ☐ Уродство (обаяние)
- ☐ Шок (мозги)

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- Однажды _____ нарушил закон, и с тех пор ты не доверяешь ему. Спроси, в чем состояло преступление.
- _____ твой младший родственник, которого ты должен держать подальше от неприятностей.
- _____ помогает тебе с трудными делами. Спроси, в чем заключается помощь.
- _____ вмешивается в твою работу и доставляет тебе неприятности. Спроси, что это за неприятности.
- Ты друг семьи _____. Расскажи, почему вы дружны.
- Ты дал _____ обещание. Расскажи, что ты обещал.

Ребенок

Милый, странный, внушаемый и чувствительный. Дети очень восприимчивы и часто становятся добычей для сил зла, так что взрослым приходится их защищать и спасать. Но как бы слабы они ни были, дети также очень наблюдательны и обладают мощным потенциалом.

Примеры концепта: Внебрачный ребенок. Взятый из приюта сирота.

Ход страха

Если ты предупреждаешь взрослых об опасности, *удали пункт страха*.

Ход смерти

Когда ты умираешь, выбери персонажа, который является для тебя родительской фигурой. Этот персонаж получает *2 пункта страха* или теряет все свои очки симпатии, по его выбору.

Ходы

Выбери два хода.

☐ Жуткие игры

Когда ты исследуешь скрытую суть сюжета через какие-то детские занятия (рисование, игры с куклами и т.д.), получи *расходуемый козырь* на то, чтобы **разобраться в ситуации**. Так ты можешь узнать даже то, что никак не мог бы знать. При провале, твои игры открывают что-то страшное будущее: режиссер может сделать ход против того персонажа, которого ты назовешь.

☐ Живая приманка

Когда ты подвергаешь себя опасности или привлекаешь внимание зла, получи *очко симпатии*. Если другой персонаж спасает тебя от того, что за этим последует, он тоже получает *очко симпатии*.

☐ Открытый разум

Ты можешь проникнуть в разум злой силы и узнать скрытую правду о ее мотивах и действиях. Ког-



да ты проникаешь в сознание зла, чтобы **разобраться в ситуации**, расценивай результат 7-9 как 10+. Однако, при провале твой разум поражен злом: режиссер заставит тебя сделать что-то, что ты совсем не хочешь делать.

☐ **Дети не пострадали**

Перед началом фильма, *прояви обаяние*. На 10+, получи *два шанса*. На 7-9, получи *один шанс*. Ты можешь использовать *шанс*, чтобы сила зла игнорировала тебя в течение одной сцены. При провале, режиссер получает *один шанс*, чтобы заставить силу зла напасть именно на тебя в самый неудобный момент.

☐ **Очарование невинности**

Добавь +1 к *обаянию* (максимум +2).

☐ **Милый и популярный**

Ты начинаешь фильм с 1 *очком симпатии*.

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 2, Мозги 1
- ☐ Тело -1, Храбрость 1, Обаяние 2, Мозги 0
- ☐ Тело -1, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги 2

Здоровье: ☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- _____ растит и любит тебя, но ты боишься рассказать ему о чем-то. Скажи, что у тебя за секрет.
- _____ твой сверстник, и у вас есть общая тайна. Расскажи, что это за тайна.
- _____ твой друг, который не нравится старшим. Спроси, чем он не угодил.
- У вас с _____ мощная мистическая связь, действующая даже на расстоянии.
- _____ твой старший брат или сестра, с которым(ой) вы что-то не поделили. Спроси, что именно.
- Ты идешь к _____, когда тебе страшно.

Травмы

- ☐ Увечье (*тело*)
- ☐ Паника (*храбрость*)
- ☐ Уродство (*обаяние*)
- ☐ Шок (*мозги*)

Одиночка

Непредсказуемый, необычный и удивляющий. Одиночка всегда представляет некое меньшинство и часто держится в стороне. Никто не знает, чего от него ждать. Умрет ли он первым или спасет всех остальных? Он беспомощный клоун или самый крутой персонаж в фильме? Кто знает.

Примеры концепта: Единственный русский на американской поллярной станции. Единственный гомосексуалист в военном училище. Единственный гот на всю школу.

Ход страха

Когда кто-то предлагает план действий, а ты поступаешь наперекор плану или в точности наоборот, удали пункт страха.

Ход смерти

Когда ты умираешь, каждый игрок выбирает, как твоя смерть повлияла на его персонажа. Если персонаж чувствует вину за твою гибель или прошлое отношение к тебе, он получает очко симпатии. Если персонаж не чувствует вины, он получает пункт страха.

Ходы

Ты получаешь этот ход сразу.

■ Скрытые таланты

Выбери любой ход Ботана, Цыпочки или Качка.

Выбери еще один ход.



□ Один против всех

Когда ты остаешься один на один с силами зла, получи *расходуемый козырь* на то, чтобы *собраться с силами* или *наехать*.

□ Мой друг где-то там

Перед началом фильма, *напряги мозги*. На 10+, получи *2 шанса*. На 7-9, получи *1 шанс*. Используй *шанс*, чтобы появиться в сцене как раз тогда, когда другой персонаж окажется в опасности, и в удобной

позиции, чтобы помочь бедолаге. При провале, режиссер получает 1 шанс, чтобы столкнуть тебя с опасностью неподготовленным и в плохой позиции.

☐ **Не жилец**

Если ты умираешь в ходе фильма, один персонаж на твой выбор получает очко симпатии. Если ты умираешь самым первым, выбранный тобой персонаж получает 2 очка симпатии.

☐ **Умный изгой**

Добавь +1 к мозгам (до максимума +2).

☐ **Хана тебе, урод**

Добавь +1 к телу (до максимума +2).

Характеристики

Выбери один вариант.

- ☐ Тело 2, Храбрость 0, Обаяние 1, Мозги -1
- ☐ Тело -1, Храбрость 2, Обаяние 0, Мозги 1
- ☐ Тело 0, Храбрость -1, Обаяние 2, Мозги 1
- ☐ Тело 0, Храбрость 1, Обаяние -1, Мозги 2

Здоровье: ☐☐

Страх: ☐☐☐

Симпатия: ☐☐☐☐☐☐

Отношения

Когда ты представишь другим своего персонажа, выбери один из предложенных ниже вариантов для каждого игрока.

- _____ не выносит твою расу, страну, сексуальную ориентацию и т.д., а ты не выносишь его.
- _____ доставил тебе проблемы, но так и не извинился. Расскажи, что за проблемы у тебя были из-за него.
- _____ защищает тебя от наездов и приставаний других.
- _____ не справится с серьезным дерьмом, так что ты присматриваешь за ним.
- Тебе пришлось как-то поставить _____ на место, и вы до сих пор на ножах.
- _____ интересуется тобой и твоей уникальностью, но ты пока не готов сблизиться с ним.

Травмы

- ☐ Увечье (тело)
- ☐ Паника (храбрость)
- ☐ Уродство (обаяние)
- ☐ Шок (мозги)



*Этот раздел поможет тебе
подготовить и провести игру.*

Режиссер — тот, кто определяет общий облик фильма. Но режиссер не может полностью контролировать игру или требовать от игроков, чтобы они поступали так или иначе. Как и игроки, режиссер играет, чтобы узнать, что случится. Он контролирует угрозы и разрешает спорные ситуации, опираясь на **кредо, принципы и ходы**.

Кредо режиссера

Руководствуйся кредо, когда режиссируешь свой фильм. Оно состоит из трех частей.

- *Имитируй кино, а не реальность.*

Это не игра о реальной жизни. Это игра, где вы создаете фильм ужасов. А у фильмов ужасов своя логика. Когда монстр идет медленным шагом, а персонаж убегает от него со всех ног, мы ведь не ждем, что монстр реалистично отстанет. В следующем кадре он должен оказаться прямо у персонажа за спиной (или даже *перед* персонажем). Прежде всего следуй законам жанра.

- *Сделай фильм от начала до конца.*

Вы не знаете, что может произойти дальше. Вы играете, чтобы узнать. Но при этом вы создаете фильм. А у фильмов есть начало, середина и конец. Какие бы неожиданные

повороты не преподнесла вам игра, помни о том, что история должна с чего-то начаться и чем-то закончиться. Помни о том, что напряжение должно нарастать, а развязка должна предшествовать кульминация. Как будто так и было задумано.

- *Сделай жизнь персонажей страшной.*

В фильме ужасов никто не должен чувствовать себя в безопасности. Столкни персонажей со смертью, с безумием, с темнотой и неизвестностью. Нагнетай напряжение, подвергай всех опасности. Чем страшнее будет персонажам, тем интереснее будет игрокам. А уж если ты сумеешь напугать *игроков*, твою игру долго не забудут.

Принципы режиссера

При проведении игры опирайся на принципы. Вот они.

- *Будь фанатом персонажей*

Ты должен подвергать персонажей опасности, но это не значит, что ты не должен их любить. Наоборот: дай каждому персонажу в фильме блеснуть и в чем-то проявить себя. Следуй за персонажами, куда бы они ни пошли и что бы ни сделали. Дай время на раскрытие **отношений**. А когда придет время ужасов, создай страшные ситуации для каждого персонажа, не оставь никого без внимания. Если персо-

наж умирает, становится монстром или сходит с ума, удели этому моменту должное внимание — пусть он запомнится.

- *Следуй за жанром*

Когда вы выберете поджанр для вашего фильма, держись его основной темы. Если это слэшер, угрожай персонажам кровавой изобретательной смертью. Если это фильм о проклятом доме, насели дом смутными тенями и странными звуками, создай тайну вокруг его истории. Если это зомби-фильм, запри героев в замкнутом пространстве, отрежь им пути к отступлению, заставь обороняться.

- *Обманывай ожидания...*

Твои игроки, скорее всего, знают жанр ужасов не хуже тебя. Предлагай им ситуации, которые кажутся знакомыми, а потом делай все по-другому. Что, если маньяк первым делом нападет на скромную девственницу? Что, если зомби не ковыляют вразвалку, а парят над землей? Что, если вампира не берут святая вода и кол в сердце? Удивляй игроков: удивление — первый шаг к страху.

- *...Но будь верен традициям*

В то же время, не отвергай штампы ужасов просто так. Кто занялся сексом, будет убит. Нельзя говорить «Я сейчас вернусь». Машины никогда не заводятся, а у телефонов всегда пропадает связь. Узнавать, обыгры-

вать и высмеивать эти знакомые клише — отдельное удовольствие для фанатов жанра. Устрой игрокам пир из штампов.

- *Насели фильм угрозами*

Даже в самом простом ужастике угроза исходит не только от чудовищ. Сосед, который не верит попавшим в беду героям; заброшенный госпиталь, где слишком много темных углов; дорога без фонарей — все это угрозы. Опасность может таиться повсюду и принимать любые формы. Делай свой фильм разнообразным и атмосферным.

- *Задействуй все уровни страшного: отвращение, страх и чистый ужас.*

Чтобы напугать не только персонажей, но и самих игроков, пользуйся советом Стивена Кинга. Задействуй все три уровня страшного и чередуй их друг с другом.

Три уровня страшного

Эту схему описал Стивен Кинг в своей книге «Пляска смерти» (Danse Macabre). Кинг говорит, что разные сцены в страшной истории могут вызвать три разных реакции. Три разных вида страха. Держи схему «короля ужасов» в голове, когда придумываешь, как бы пошекотать нервы игрокам.

- *Отвращение*

Реакция на нечто гнусное и неестественное. В таких сценах нам показывают отрезанные головы, выводки трупных червей, кровавые останки. Это простой и эффективный прием, так как сама цель его проста: вызвать инстинктивную реакцию «бррр, ну и гадость!»

- *Страх*

Реакция на видимую опасность. Персонаж барахтается в воде, спасаясь от гигантского крокодила. Персонаж отдирает от своего горла бледную руку мертвеца. В таких сценах персонажам что-то угрожает, и если сцена сделана хорошо, мы боимся этой угрозы вместе с ними.

- *Чистый ужас*

Реакция на невидимое и непоказанное. В таких сценах нам показывают лишь приоткрытую дверь в темную комнату. Мы не видим чудовище, но видим следы его когтей. Вопль за окном сменяется мертвой тишиной. Такие сцены дают нам лишь намеки и недомолвки, но именно этим они и страшны. Наше воображение подскажет нам вещи куда более жуткие, чем что-либо явное и видимое.

Общие ходы режиссера

Чтобы сделать фильм страшным и интересным, режиссер делает **ходы**. При этом он не бросает кубики и не говорит игрокам, что делает какой-либо ход. Он просто описывает, что происходит на экране, как если бы мы смотрели фильм. Делать ход режиссеру следует в трех случаях:

- Когда игрок выбросил провал (6-) на кубиках.
- Когда персонаж дает идеальную возможность (делает что-то рискованное, смелое или глупое).
- Когда сюжет замедлился, и его стоит оживить.

Последний случай особенно важен. Как только тебе кажется, что игроки заскучали, или что персонажи слишком много времени проводят на одном месте — сделай ход. Создай персонажам новые трудности.

Вот список ходов, которые режиссер может использовать в любом фильме любого поджанра.

- Намекнуть на будущую беду
- Разделить персонажей
- Подсказать рискованное решение
- Подсказать неверное решение
- Нагнать страху
- Нанести урон
- Обратить ход персонажа против него
- Явить равнодушие, апатию или враждебность мира
- Лишить персонажей преимуществ
- Сделать ход угрозы
- Сменить сцену
- После каждого хода спрашивать: что вы делаете?

Используя ходы

Вот как могут работать основные ходы режиссера.

Намекнуть на будущую беду. Иногда в кадре не происходит ничего такого страшного, но что-то выглядит неправильным и странным. Откуда столько пустых машин у дороги? Почему на кладбище столько открытых могил? Кто перевернул все распятия в старой церкви? Такие образы не несут угрозы сами по себе, но могут намекать игрокам, что опасность близко, и заставлять их нервничать.

Разделять бывает необходимо, чтобы напугать. Когда персонажи вместе, им проще помочь друг другу. Разделяя их, ты делаешь их уязвимыми, и их жизнь становится страшнее. Так что захлопни дверь, чтобы персонаж остался в комнате один. Или пусть чудовище вырвет персонажа из общего укрытия. Или пусть персонаж провалится в яму, на дне которой что-то прячется.

Подсказать рискованное решение. В фильме ужасов безопасных решений не бывает. Предлагай персонажам возможности, связанные с риском и опасностью. «Да, здесь есть патроны, они вон в той темной комнате». «Да, ты можешь выбежать из дома, если проскочишь мимо монстра». «Да, ты можешь завести машину, но чудовища устремляются к тебе».

Подсказать неверное решение. В фильмах ужасов персонажи часто совершают ошибки и глупости, и ты можешь это использовать. Когда игроки проваливают броски, особенно если они при этом *напрягали мозги*, сообщи им ложную информацию. «Да, разделить будет отличной идеей». «Да, лучше спрятаться в шкафу и ждать, чем вылезти в окно». «Да, снаружи дом выглядит совершенно безопасным».

Нагнать страху. Иногда ты можешь сыграть жестко: столкнуть персонажа лицом к лицу с чем-то страшным и потребовать **собратся с силами**. В пустой темной комнате раздается шорох шагов. Чей-то

силуэт появляется в дверях ванной. С лестницы падает окровавленный труп. Используй этот ход выборочно и вовремя, чтобы игроки никогда не знали, безопасно ли заглядывать за угол.

Нанести урон. Все просто: персонажа ранят. Его ударил топором маньяк, схватила за ногу акула, укусил вампир. Помни, что большинство ранений в игре наносят 1 урон. Только в совсем уж безнадежных случаях стоит нанести персонажу 2 урона. Помни также о том, что некоторые архетипы погибают с одного удара: готов ли ты убить этого персонажа прямо сейчас?

Обратить ход персонажа против него. Когда персонаж проваливает бросок, можно сделать прямо противоположное тому, чего персонаж хотел добиться. Если персонаж **собирался с силами**, чтобы починить машину, пусть он сломает ее окончательно. Если персонаж бежал по лесу, **удирая** от чудовища, пусть он поскользнется и упадет. Если персонаж звонил в полицию, чтобы **получить что хочет** (помощь), пусть полицейский бросит трубку.

Явить равнодушие, апатию или враждебность мира. Во многих фильмах ужасов страшнее всего то, что помощи ждать неоткуда. Машина, которая могла бы увести вас от маньяка, проезжает мимо. В ответ на крики о помощи соседи только задерживают шторы и выключают свет. Армия не спасает ваш город,

а готовится бомбить его с воздуха. Когда персонажам нужна помощь, заставь игровой мир отвернуться от них и оставить наедине со злом, одиноких и брошенных.

Лишить персонажей преимущества. Ужас в кино часто строится на том, что стандартные и логичные решения проблем просто перестают работать. Телефоны не ловят сигнал, машины не заводятся, пистолеты заклинивает. Когда персонажам кажется, будто у них есть преимущество, выбей почву у них из-под ног. Заставь их импровизировать.

Сменить сцену. Если тебе кажется, что конфликт сцены исчерпан, просто смени ее. Прошло какое-то время, и что-то произошло. Или мы перемещаемся в другую локацию, и что-то происходит там. Если персонажи разделены, переключай фокус с одной группы персонажей на другую. Короче говоря, не задерживайся в сцене, у которой больше нет конфликта.

После каждого хода, спрашивай: что вы делаете? Прежде всего будь фанатом персонажей. Пусть они двигают сюжет вперед. После каждого своего хода, спрашивай, что персонажи делают дальше.

Угрозы

Угрозы — главный инструмент режиссера в Horror Movie World. Они порождают конфликты и создают страшные ситуации.

Каждая угроза снабжена **импульсом**, мотивацией что-либо делать. Также у каждой угрозы есть собственные **ходы** — способности, приписанные именно ей.

Когда режиссер делает **ход угрозы**, он не бросает кубики и не говорит игрокам, что делает ход. Он описывает, как угроза появляется в сцене и что она делает, как если бы мы видели это на экране.

Далее приведен список всех угроз и доступные им ходы.

Монстры

Монстры — это хлеб с маслом любого фильма ужасов. Это ваши зловещие мертвецы, ваши восставшие из Ада, ваши маньяки и вампиры. Без них ваш фильм был бы подростковой комедией или семейной драмой. С ними фильм становится настоящим ужасником.

В игре есть 9 типов монстров.

Потрошитель (*выслеживать, гнаться и убивать*)

Ходы:

- Мгновенно скрыться
- Застать врасплох
- Покромсать кого-то
- Вооружиться повседневным предметом
- Игнорировать урон
- Восстать из мертвых

Зомби (*множиться и пожирать*)

Ходы:

- Пробриться через преграду
- Собраться толпой
- Отрезать пути отступления
- Поглотить или накрыть
- Разорвать на куски
- Заразить кого-то

Вампир (*соблазнять и тянуть соки*)

Ходы:

- Зачаровать кого-то
- Призвать смертных слуг
- Призвать потомство
- Сменить обличье
- Высосать жизнь
- Обратить кого-то

Оборотень (бушевать и терзать)

Ходы:

- Проявить дикость
- Наброситься
- Разорвать на куски
- Сокрушить преграду
- Обратить кого-то
- Призвать сородичей

Безумный гений (испытывать и мучить)

Ходы:

- Поймать кого-то в западню или ловушку
- Поставить условия
- Управлять обстановкой дистанционно
- Проявить садизм
- Явить тайных помощников или влияние
- Явить чей-то личный страх

Привидение (мстить за грехи)

Ходы:

- Подчинить себе технику
- Явить чей-то личный страх
- Оставить послание
- Выдвинуть ужасное требование
- Проявить себя явственно и пугающе
- Появиться где ему угодно

Демон (подчинять и ужасать)

Ходы:

- Вселиться в предмет
- Вселиться в живое существо
- Заставить кого-то делать ужасные вещи
- Явить свой истинный облик
- Сеять хаос
- Глумиться над символами веры

Отродье (заражать и поглощать)

Ходы:

- Измениться омерзительным образом
- Нарушить законы природы
- Распространить свою сущность
- Полностью впитать, поглотить или пожрать кого-то
- Имитировать кого-то или что-то

Хищник (охотиться и питаться)

Ходы:

- Проявить неожиданный интеллект
- Кроважально напасть
- Покалечить кого-то
- Проглотить кого-то целиком
- Слиться с окружением
- Вырвать кого-то из безопасного места

Люди

Если в фильме ужасов есть люди помимо главных героев, от них ничего хорошего ждать не стоит. В лучшем случае они упрямые, недоверчивые и никогда не помогают вовремя. В худшем случае они пытаются подставить и погубить главных героев.

В игре есть 4 типа людей.

Беспользные взрослые (отрицать очевидное)

Ходы:

- Требовать объяснения или послушания
- Посадить кого-то под замок или оставить снаружи
- Запаниковать, с плохими последствиями
- Вызвать представителей власти
- Игнорировать реальную опасность
- Открыть дорогу злу

Стремные местные (выводить из себя)

Ходы:

- Дать зловещее предупреждение
- Заманить в беду
- Скрыть ужасный секрет
- Открыть ужасный секрет
- Устроить самосуд
- Подчиниться силам зла

Порочные дельцы (извлекать выгоду)

Ходы:

- Изолировать территорию
- Применить военную силу или оружие
- Пожертвовать жизнями
- Предать группу
- Защитить зло
- Провалить эксперимент

Безумные выживальщики (заботиться только о себе)

Ходы:

- Поддаться предрассудкам, подозрениям и паранойе
- Взбеситься, с ужасными последствиями
- Устроить самосуд
- Пожертвовать другими ради собственного выживания
- Применить насилие к невинным

Места

Места действия в фильме ужасов сами по себе опасны. Они скрывают монстров, мешают персонажам действовать и давят на психику жуткой атмосферой. Собственно, место действия во многом и определяет атмосферу сцены или даже всего фильма.

В игре есть 6 типов мест.

Заброшенные пустоши

(таить и скрывать зло)

Древние земли

(источать и извергать зло)

Жилища

(внушать ложное чувство безопасности)

Дороги

(ставить препоны и преграды)

Чащобы

(заманивать дальше вглубь)

Подвалы

(нести муки и смерть)

Ходы для всех мест:

- Явить обманчивый покой и тишину
- Испугать внезапным открытием
- Закрыть проход позади
- Перестроиться
- Явить очевидное зло
- Призвать монстра
- Вывести что-то из строя
- Затруднить продвижение

При желании ты можешь создавать собственные угрозы в дополнение к уже предложенным. Для этого тебе нужно:

- выбрать, к какой категории относится угроза
- дать ей название
- дать ей импульс
- дать ей ходы

Помни, что каждая угроза работает лучше всего, когда списана не с конкретного персонажа, а с повторяющегося образа, переходящего из одного фильма ужасов в другой.



Снимаю фильм

Когда ты вызвался быть режиссером, ты можешь подготовить фильм за четыре простых шага. Я покажу на примере, как это можно сделать.

- *Придумай завязку*

Расскажи игрокам, где и когда происходит действие фильма. Также скажи им, что объединяет их персонажей: учатся ли они в одной школе, работают ли на одну компанию, оказались ли в одном автобусе. На этом этапе не говори пока игрокам, какие ужасы их ждут. Главное в завязке — ложное чувство нормальности и обыденности.

Допустим, мы хотим создать слэшер в духе «Пятницы, 13-е». Я специально привожу здесь самый простой пример, чтобы показать основные принципы подготовки.

При желании вы можете готовить и более сложные сюжеты.

Завязку такого фильма можно сформулировать так: «Вы группа друзей по колледжу, которые поехали отдохнуть в загородный дом на берегу живописного озера». Он, у нас уже есть примерный возраст персонажей и основное место действия.

- *Выберите поджанр и монстра*

Обсуди с игроками, в какой поджанр ужаса вы хотите поиграть. Это, возможно, самый важный шаг: будет обидно, если игроки хотят поиграть в психологический ужас, а ты заставишь их отстреливать зомби. Обсудите, какой тип монстра подойдет для этого поджанра.

Тебе не обязательно раскрывать игрокам все свои идеи о монстре, но убедись, что выбранный тип всех устраивает.

*Я описываю группе свою идею: сделать классический старомодный слэшер. У группы нет с этим проблем, а значит, нам нужен **потрошитель** с импульсом «выслеживать, гнаться и убивать». Я назову его **Бозо**: это высокий молчаливый мужчина, скрывающий лицо под старой маской клоуна. Почему он носит маску клоуна? Понятия не имею, да это пока и не важно. Важно то, что белая клоунская маска в темноте выглядит круто и страшно. Пожалуй, дополним этот образ здоровенным топором, который Бозо всегда таскает с собой. Мои игроки, однако, знают только тип монстра: все остальное известно пока мне одному.*

- *Придумай людей*

Теперь подумай, какие люди могут усложнять жизнь персонажам. Хорошим правилом будет начинать фильм хотя бы с одним типом людей. Это может быть один человек, группа или организация; главное, чтобы ты знал импульс этой угрозы и то, как она связана с основным сюжетом.

Итак, Бозо бродит по лесам рядом с тем домом, куда приехали отдыхать персонажи. Он убивает тех, кто проезжает через эти места, и прячет тела в лесу. Что, если

*ему кто-то помогает? Я селю на берегу озера **клан Хиггинсов**: это будут мои **стремные местные** с импульсом «выводить из себя». Они прячут и кормят Бозо, заманивают к нему новых жертв, а он взамен отдает им ценные вещи и транспорт убитых. Возможно, миссис Хиггинс даже любит Бозо как приемного сына. Хиггинсы — единственные соседи персонажей, так что я смогу преподнести игрокам сюрприз, если они вздумают обратиться за помощью...*

*На всякий случай я делаю заметку, что любой человек извне, которого персонажи попросят о помощи — полиция, проезжие дальнобоищники или еще кто — автоматически является **бесполезным взрослым** с импульсом «отрицать очевидное». Какие-то юнцы орут о маньяке в маске клоуна... Что за чушь, кто в это поверит.*

- *Придумай места*

Реши, в каких местах происходят основные события фильма. Исходя из завязки, можно для начала прописать два-три места и их импульсы.

*Очевидно, в нашем слэшере будет **жилище** с импульсом «внушать ложное чувство безопасности». Пусть это будет дом, куда приехали отдыхать персонажи и который поначалу кажется уютным. Озеро и лес вокруг дома мы будем рассматривать как одно место, так как куда бы персонажи ни пытались бежать, на их пути*

возникнут препятствия: коряги, овраги, подводные камни. Следовательно, лес и озеро у нас будут **дорогой** с импульсом «ставить препоны и преграды». И теоретически персонажи могут забрести в дом Хиггинсов, где обнаружат вещи и останки прежних жертв. Дом Хиггинсов логично сделать **подвалом** с импульсом «нести муки и смерть». Поэтому я делаю дополнительную заметку: когда бы персонажи ни пришли в дом Хиггинсов, безумные супруги и сам Бозо вскоре объявятся там же.

Если персонажи по ходу фильма попадают в новое место или встречаются новых людей, которых ты не прописывал заранее, просто выбери тип и импульс новой угрозы. Помни: угрозой является что угодно и кто угодно. Теоретически, ты можешь даже добавлять в фильм новых монстров, но будь осторожен: разные типы монстров тесно связаны с разными поджанрами ужаса. Ты рискуешь запутать игроков, если намечаешь слишком много монстров в один фильм.

Акты

Во многих книгах и пособиях про кино мы можем найти утверждение, что фильмы состоят из трех актов. Начало, середина и конец. Завязка, перипетии и развязка.

На игре нам это, казалось бы, особо не поможет. У фильма есть заранее

написанный сценарий, а в Horror Movie World мы играем, чтобы узнать, что случится. А значит, заранее разделить игру на акты не выйдет, так ведь?

Так, да не так. Есть несколько простых приемов, которые позволят тебе разбить игру на акты, как будто так оно и было задумано. Помни, одна из твоих задач — *сделать фильм от начала до конца*. Сейчас мы разберем, как делится на акты типичный фильм ужасов, и как ты можешь использовать эту модель, режиссируя Horror Movie World.

Первый акт / Завязка

В первом акте мы знакомимся с персонажами. Обычно мы видим их в будничных условиях, когда с ними еще не происходит ничего такого ужасного. Лори Струуд обсуждает с подругами планы на Хэллоуин. Семья переносит вещи в новый дом. Брат и сестра едут навестить могилу отца.

Сейчас самое время дать персонажам разыграть свои **отношения**. К началу игры у вас уже должен быть целый клубок конфликтов: кто-то кого-то любит, ненавидит, мечтает превзойти. Почти каждое **отношение** несет в себе зерно конфликта или стремление к какой-то цели. Дай этому развиваться.

Не стоит сейчас делать *жесткие ходы*: сразу показывать монстра, угрожать жизни персонажей или все время их пугать. В первом акте

лучше всего работают *мягкие ходы*, то есть постепенные усложнения, намеки и предупреждения. У персонажей лопнула шина посреди безлюдной дороги. Странный дедуля на бензозаправке бормочет что-то о смертельном проклятии. На чердаке нового дома слышатся скрипы, но там никого нет.

Обычно первый акт заканчивается, когда зло являет себя или наносит по персонажам открытый удар.

Второй акт / Перипетии

Во втором акте начинается настоящий ужас. Маньяк убивает подростков одного за другим. Семья видит в доме призраков. Зомби атакуют убежище.

В общем, тебе пора делать *жесткие ходы*. Нападай на персонажей. Пугай их. Заставляй *собираться с силами* и *удирать* от опасности. Если они провалятся — наноси им увечья, убивай или что там делают твои угрозы. Не сдерживайся и помни: тебе нужно *сделать жизнь персонажей страшной*.

Также учти, что сейчас твои монстры практически неуязвимы. Фредди Крюгера или Ксеноморфа нельзя убить в середине фильма. Если персонажи успешно сопротивляются и атакуют, используй ходы, которые позволяют монстрам исчезать из сцены или игнорировать урон. Если монстр ну никак не мог убежать из запертой комнаты... пусть как-нибудь да убежит.

Ты *имитируешь кино, а не реальность*. У кино своя логика.

Это не значит, что нужно унижать персонажей всемогущими монстрами. Ты ведь *фанат персонажей*, а не собственных идей. Персонажи все еще могут отвлекать, отгонять или сдерживать силы зла. К тому же, «сюжетная броня» есть только у монстров: застрелить агента злой корпорации или психованного байкера персонажи вполне могут уже сейчас. Если монстр коллективен (орда зомби, стая оборотней), персонажи могут уничтожать отдельных представителей коллектива.

Обычно второй акт заканчивается, когда персонажи оказываются в предельно безвыходном или опасном положении.

Третий акт / Кульминация и развязка

Третий акт — это час расплаты, когда все жребии брошены. Мать бежит на кладбище, чтобы отбить своих детей у привидений. Девственница идет на маньяка с окровавленным мачете. Последний выживший охотник прыгает в воду и вызывает крокодила на бой.

В третьем акте «сюжетной брони» нет ни у кого. Ни у героев, ни у монстров. Что-то ужасное может произойти с кем угодно. В то же время, именно сейчас герои могут победить и даже уничтожить то зло, которое преследовало их весь фильм.

Как закончится фильм, определяешь не только ты: многое зависит от решений игроков и от удачи при броске кубиков. Но ты все еще должен поставить финальную точку. Иногда фильмы ужасов заканчиваются на тихой, спокойной сцене: например, на горизонте встает солнце нового дня. Другие фильмы любят удивить зрителя и заставить персонажей еще раз заорать от ужаса. Если мы делаем фильм от начала до конца, то должны увидеть и последний кадр перед затемнением.

Снимая продолжение

Иногда идея фильма кажется вам настолько удачной, или сюжет оставляет столько вопросов, что вы захотите сделать игру-продолжение. Horror Movie World дает такую возможность.

Надо только решить, какое именно продолжение вы хотите сделать. Продолжения ужасов можно разделить на два вида. Назовем их условно «**злодейская франшиза**» и «**старые друзья**».

Злодейская франшиза

Такое продолжение связывает с предыдущими фильмами только монстр и, возможно, пара отсылок. Герои, которые противостоят монстру, меняются в каждом фильме.

Если вы делаете такое продолжение, то игроки просто выбирают ар-

хетипы и делают новых персонажей как обычно. Но режиссер задействует того же **монстра**, что и в прошлом фильме. Некоторые **люди** или **места** тоже могут перейти в продолжение, особенно если действие происходит в том же сеттинге.

*Допустим, фильм про маньяка Бозо пришелся нам по душе, и мы хотим сделать продолжение. Но в конце прошлого фильма Бозо был застрелен и утонул в водах озера. Не беда: я говорю игрокам, что действие сиквела происходит 10 лет спустя, и в годовщину своей смерти Бозо восстает из мертвых... или это вовсе не он? В любом случае, в новом фильме тоже будет **потрошитель**. Игроки предлагают сделать героями фильма группу студентов-документалистов, которые приехали на озеро снимать репортаж о событиях прошлого фильма. Так что **дом, озеро, лес и хижина Хиггинсов** тоже появятся в продолжении.*

Старые друзья

В таком продолжении мы встречаем персонажей из предыдущего фильма. По крайней мере, тех, кто выжил.

Если вы делаете такое продолжение, то игроки, которые переносят своих персонажей из прошлого фильма, должны решить: меняют ли они архетип? Возможно, Невинный стал Выжившим, или Качок повзрослел и сделался Шерифом?

Мой персонаж, старшеклассница **Лесли Хардиган** (архетип **Невинный**), победила вампира в фильме **«Кровавые танцы»**. Когда Лесли появится в продолжении, я хотел бы, чтобы она стала сильной молодой женщиной, которая знает все о вампирах и спасает от них невинных людей. Для **«Кровавых танцев 2»** я делаю Лесли **Экзорцистом**.

Если архетип меняется, то буклет нового архетипа заполняется как обычно для нового фильма. Но игрок может оставить себе один **ход** того архетипа, которым играл в прошлый раз. **Отношения** с другими персонажами выбираются из списка нового архетипа.

В прошлый раз у Лесли были ходы **Невинного «Королева крика»** и **«Дерись по-умному»**. Мне кажется интересной идея, что Лесли все еще может перехитрить вампира или заманить его в ловушку, поэтому я оставляю ей ход **«Дерись по-умному»**. Затем я беру положенные два хода **Экзорциста**:

«Да хранит тебя Бог» и **«Забери меня!»** Характеристики Лесли, ее ходы **страха** и **смерти** меняются в соответствии с архетипом **Экзорциста**. **Отношения** я тоже выберу из списка **Экзорциста**.

Если архетип не меняется, то игрок может оставить себе те **ходы** и **характеристики** своего архетипа, которые он взял для предыдущего фильма. Затем он берет себе еще один **ход** любого архетипа, не задействованного сейчас в игре. **Отношения** с другими персонажами выбираются заново, исходя из того, что произошло между фильмами.

Допустим, я решаю все-таки не менять архетип **Лесли** и оставить ее невинной, скромной девушкой. В этом случае все ее ходы и характеристики остаются неизменными. Но мне кажется, что Лесли могла бы стать более упрямой и убедительной. Никто не претендует на архетип **Ботана**, поэтому я беру Лесли его ход **«Вы должны мне верить!»**





*Здесь ты найдешь готовые идеи
для своих игр.*

Готовые угрозы

Это угрозы, которые можно использовать в разных фильмах по вашему желанию.

Белоглазые (монстры)

Эти существа бродят возле удаленных дорог и автострад. После них на обочинах остаются только разбитые автомобили с забрызганными кровью сиденьями. Одни говорят, что это потомки древнего народа или расы. Другие считают, что это беглые заключенные, одичавшие и ставшие людоедами. Никто не оставался рядом с ними в живых достаточно долго, чтобы что-либо выяснить.

Зомби (*множатся и пожирают*)

Внешность: Безволосые голые существа с молочно-белой или пепельно-серой кожей. У их глаз нет ни век, ни зрачков: из глазниц таращатся белые круги, которые отражают свет луны или фар, как глаза волков или сов.

Советы по отыгрышу: Всякий, кто проезжает по дороге — их добыча. Наброситься на автомобиль или автобус, вырвать оттуда людей, утащить их в лес, разорвать на куски. И ждать следующей жертвы.

Живой туман (монстр)

Это странное существо путешествует с планеты на планету внутри метеоритов и астероидов. Когда оно выползает наружу, его легко принять за густой туман, вот только туман этот разумен... и голоден. Он движется сам по себе. Он просачивается в любые отверстия, как бы малы они ни были. Он может копировать голоса и даже создавать фантомные силуэты, чтобы заманивать жертвы в гущу своей пелены. И кто зайдет в туман, назад уже не вернется.

Отродье (*заражает и поглощает*)

Внешность: Густое покрывало белого тумана, внутри которого мелькают смутные тени.

Советы по отыгрышу: Подманить жертву поближе, залить ее собой и поглотить без остатка. Туману свойственен не только голод, но и садизм: он может вызвать из небытия силуэты и голоса мертвых, чтобы издеваться над своими жертвами.

Джимми-Жнец (монстр)

Джимми вырос на ферме, где суровый отец обучал его ремеслу земледельца. Но Джимми родился с черной душой: сперва он начал тайком резать соседских овец и свиней, а затем, однажды ночью,

напал на спящего отца и разрезал его на куски острым серпом. Джимми нашли и на десять лет заперли в сумасшедший дом — но сейчас, во время перевозки в другую клинику, Джимми сбежал.

Потрошитель (следит, гонится и убивает)

Внешность: При любой погоде Джимми одет в рваный больничный халат. Непохоже, чтобы холод, дождь и вообще что бы то ни было беспокоило Джимми. Лицо он скрывает маской огорожденного пугала из грубой материи. Свои убийства Джимми обычно совершает кривым ржавым серпом, который спрятал в ночь убийства отца. О появлении Джимми часто оповещает тихое на-свистывание песенки «Старый Мак-Дональд на ферме жил...»

Советы по отыгрышу: Джимми собирает свой урожай. С его точки зрения, отрезанные руки и головы, разрубленные тела — это плоды, которые нужно аккуратно собрать и сложить в надежное место. Живые люди для Джимми — как пшеница. Разве фермер чувствует вину, когда срезает колосья пшеницы?..

Хозяин дома на холме (монстр)

Этот обаятельный джентльмен никогда не выходит из дома. Его можно увидеть разве что в окне второго этажа: он пристально следит за красивыми старшеклассницами, когда они спешат домой с уроков.

О нем известно слишком мало, чтобы в чем-то его подозревать. Но не могли же несколько местных девушек заболеть без всякой причины?

Вампир (соблазняет и тянет соки)

Внешность: Высокий седовласый господин с жестким бледным лицом, одетый в черное с головы до ног.

Советы по отыгрышу: Он выбирает самых юных и цветущих. Он может просочиться в любую щель или зачаровать жертву так, что та сама отворит все двери. Большинство красавиц для него просто еда, но если он найдет истинную невинность, то захочет сделать ее своей невестой.

Семья Броуди (люди)

Эту семью можно поместить куда угодно: в пригород, в загородный дом, в центр оживленного мегаполиса — они всегда останутся все теми же. Типичная нуклеарная семья: отец работает продавцом в супермаркете, мать-домохозяйка, два ребенка ходят в одну школу. Добродушные люди, но абсолютно не способные представить что-либо за пределами их уютного мира.

Беспользные взрослые (отрицают очевидное)

Внешность: Мистер Броуди дома носит свитер с высоким горлом.

Миссис Броуди носит халат и пушистые шлепанцы, а в волосах у нее бигуди. Дети бегают по дому в майках с мультяшными рисунками и джинсовых шортах.

Советы по отыгрышу: Броуди всегда оптимистичны и всегда спокойны. Если кто-то в страхе стучится в их дом, они попытаются успокоить его словами «все хорошо». Если что-то странное шумит на их заднем дворе, они пойдут проверить и (вежливо) попросят уйти с их участка. Если же дела совсем плохи, Броуди позвонят в полицию и предоставят решение проблемы властям.

Отдел 6 (люди)

Агенты этого секретного отдела появляются везде, где несведущие гражданские сталкиваются с необъяснимыми, сверхъестественными или инопланетными угрозами. Но где бы они ни появились, задача Отдела 6 неизменна: сохранить инцидент в тайне. А это означает уничтожение любых свидетелей и вовлеченных.

Порочные дельцы (извлекают выгоду)

Внешность: Бесстрастные мужчины в черных костюмах. Говорят ровными, монотонными голосами. Вооружены электрошокерами, телескопическими дубинками и пистолетами с глушилками.

Советы по отыгрышу: Появитесь, когда инцидент уже исчерпан. Успокойте свидетеля дежурными фразами. При первой возможности обездвигайте свидетеля. Два контрольных выстрела: в голову и в сердце. Повторите процедуру вплоть до устранения всех свидетелей.

Больница святого Иуды (место)

Где бы оно ни стояло, это здание давно назначили под снос. Но разрушение старой больницы все откладывается и откладывается. Может, потому что не все рабочие, отправившиеся готовить больницу к сносу, вернулись со смены...

Заброшенная пустошь (таит и скрывает зло)

Внешность: Трехэтажное серое здание окружает ограда из ржавого металла. Стекла в окнах больницы давно выбиты, а раскрытые двери скрипят на ветру. В коридорах внутри в беспорядке разбросаны каталки для пациентов, пустые колбы из-под лекарств и старые бинты.

Овраг мертвых (место)

Этот овраг маячит на окраине любого маленького городка мрачным напоминанием о жестокостях прошлого. Когда-то бандиты бросали сюда тела убитых путников. А может быть, жестокие родители оставили здесь умирать нежеланного ребен-

ка. Что бы там ни было, этот овраг творит странные вещи после заката. Лучше к нему не приближаться.

Древние земли (*источает и извергает зло*)

Внешность: Над оврагом в любую погоду висит густой туман. Приближаясь к оврагу, можно услышать со дна шепоты, пение и детский смех.

Готовый фильм: «Кровавый лес»

Завязка: Группа студентов едет порыбачить на живописной речке, но их машина ломается посреди лесного массива.

Поджанр: *Слэшер или природный ужас.*

Хранитель леса (монстр)

Давным-давно, очень холодной зимой, один жестокий отец заживо похоронил в этом лесу свою падчерицу, чтобы выкупить у духов леса пропитание на зиму. Духи же наказали его за жестокость, оживив труп несчастной девушки и обратив ее в чудовище, которое знает в жизни только одно — голод. Ночью оно явилось в хижину к отцу-убийце и разорвало на куски всю свою бывшую семью, кроме одного ребенка. Вот уже много лет оно рыщет по лесу, убивает и пожирает каждого, кто пересечет его границу.

Хищник (*охотится и питается*)

Внешность: Это существо будто сплетено из ветвей и корней, под которыми проглядывает мертвая плоть и кости. Оно так хорошо сливается с окружающей чащей, что не заметить его проще простого. Растущие из тела побеги и корни чудовище может использовать как щупальца или шипы, чтобы опутывать, душить и пронзать добычу.

Кривой Джо (человек)

Владелец последней заправки перед въездом в гигантский лес. Это его прадед похоронил падчерицу заживо, и только его деду удалось выжить, когда чудовище явилось в хижину. Джо не любит об этом рассказывать, но считает своим долгом предупредить каждого, кто вздумает ехать через лес. Конечно, его никто никогда не слушает.

Стремный местный (*выводит из себя*)

Внешность: Джо одет в старую грязную рубашу и джинсы с дырой на колене. У него черная нечесаная борода, в которой вечно застревают слюни. Когда Джо говорит, он плюется прямо в собеседника.

Шериф Клейборн (человек)

Старый служака из ближайшего полицейского участка. Совершенно не хочет переться в лес, да и вообще

куда бы то ни было перетяся, поэтому заранее убеждает сам себя, что любой звонок с просьбой о помощи — это дурацкий розыгрыш.

Беспользнь взрослый (*отрицает очевидное*)

Внешность: Толстый, вечно хрипящий мужик в полицейской форме. Постоянно курит на воздухе и в помещении, из-за чего и хрипит.

Лес (место)

В этом лесу когда-то промышляли охотники, в чаще до сих пор стоит несколько хижин. Но сейчас тут подозрительно тихо и не встретишь ни одной зверушки, даже самой мелкой. Стоит сойти с дороги, и ты уже отсюда не выберешься.

Чащоба (*заманивает дальше вглубь*)

Хижина (место)

Здесь жила когда-то та самая семья, и здесь Хранитель леса убил свои первые жертвы. Разорванные останки тел все еще лежат по темным углам, и чудовище возвращается сюда, когда закончит охоту.

Подвал (*несет муки и смерть*)

Внешность: Пустой одноэтажный дом, крыша которого давно прогнила. Изнутри разит отвратительной вонью, а свет едва проникает внутрь.

Готовый фильм: «Улей»

Завязка: В понедельник работники атомной электростанции пришли на службу как обычно, и все было по-старому... кроме странного шума в подвальных помещениях.

Поджанр: *Зомби-фильм или научно-фантастический ужас.*

Муравьи-мутанты (монстр)

Из-за утечки радиации муравьи под зданием электростанции мутировали, выросли до гигантских размеров... и обрели вкус к свежей плоти.

Зомби (*множатся и пожирают*)

Внешность: Рыжие муравьи, каждый размером с собаку и с челюстями острыми, как пилы.

Матка (монстр)

Гигантская королева улья. Ее гнездо находится в самом глубоком подвальном помещении станции.

Отродье (*заражает и поглощает*)

Внешность: Муравьиная матка размером с цементовоз. Почти неподвижна из-за непомерного веса. Окружена яйцами и непрерывно откладывает новые.

Примечание: Находиться рядом с маткой очень опасно, так как ее феромоны могут подчинить ее воле любой живой организм — в том числе человека.

Мистер Прик (человек)

Управляющий электростанцией. Не выносит нарушений дисциплины и требует, чтобы все всегда находились на своих местах. Никто не уходит с работы без его ведома, и никто не оставляет свой пост без разрешения, или плакала ваша премия!

Беспольный взрослый (отрицает очевидное)

Внешность: Низенький, вечно потный человечек в круглых очках. Носит пиджак в самую жаркую погоду. По любому поводу срывается на визгливый крик.

Военные вертолеты (люди)

Полетят к городку, когда проблема с муравьями полностью выйдет из-под контроля. Чтобы не допустить распространения мутантов, городок обстреляют с воздуха. Жизни гражданских на этом этапе — вторичный приоритет.

Порочные дельцы (извлекают выгоду)

Внешность: Эскадрилья черных, хорошо экипированных вертолетов.

Герои могут общаться с пилотами по радиосвязи: у них спокойные, мужественные голоса. Даже когда они говорят ужасные вещи.

Электростанция (место)

Снабжает весь городок электричеством. Внутри полно опасного оборудования, многое из техники устарело или неисправно. Получить здесь смертельный удар током проще, чем кажется. Ах да, еще по нижним этажам расплозились муравьи-людоеды.

Подвал (несет муки и смерть)

Внешность: Отдаленный от городка комплекс. К нему ведет единственная дорога. Внутри просторные рабочие помещения сочетаются с тесными операторскими будками и кабинетами высшего персонала.

Городок (место)

Здесь живут наши герои. Это единственное поселение рядом с электростанцией.

Жилище (внушает ложное чувство безопасности)

Внешность: Маленький городок с двухэтажными домами и живыми изгородями. На центральной улице куча магазинчиков, пара баров и кинотеатр.

FIN!